PC MASTER

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC-USERS

ΤΕΥΧΟΣ 70 ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 1996 ISSN 1105-5472 1.500 ΔΡΧ.

CD-ROM

SMALL OFFICE HOME OFFICE

ΚΑΝΤΕ ΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ ΕΝΑ ΔΕΥΤΕΡΟ ΓΡΑΦΕΙΟ

- ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΕΣ
- ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ
- ΛΥΣΕΙΣ BACKUP
- ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΟΡΓΑΝΩΣΗΣ ΓΡΑΦΕΙΟΥ
- MULTI FUNCTION ΣΥΣΚΕΥΕΣ
- "HOME" UPS



ΔΥΟ ΜΕΓΑΛΟΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΙ

EDITORIAL

Ένας μήνας έφυγε, ένας καινούριος ήρθε. Διανύουμε τον τελευταίο μήνα του χειμώνα, το μήνα του Αγίου Βαλεντίνου και της Αποκριάς. Πιστοί όπως πάντα στο ραντεβού μας, είμαστε έτοιμοι να σας προσφέρουμε μέσα από την πλούσια ύλη του περιοδικού μας ενημέρωση και ψυχαγωγία. Επειδή όμως τα πολλά λόγια είναι φτώχεια, περνάμε στην ουσία του πράγματος, ξεκινώντας από το αφιέρωμα του μήνα.

Το θέμα με το οποίο καταπιάνεται είναι τα προϊόντα SOHO. Αν έχετε αποφασίσει ότι χρειάζεστε ένα χώρο εργασίας στο σπίτι προκειμένου να γράφετε τα κείμενά σας, να υπολογίζετε τα οικονομικά της οικογένειας ή της μικρής επιχείρησης, να επικοινωνείτε με μακρινούς συνεργάτες και στα διαλείμματα να βλέπετε κάποιον multimedia τίτλο, τότε το εν λόγω αφιέρωμα σας αφορά.

Στο δε Software Review φιλοξενείται ένα νέο πρόγραμμα σχεδίασης της εταιρίας Corel, το CorelXARA! Το εν λόγω πρόγραμμα καταφέρνει να συνδυάζει πολύ καλά τις δυνατότητες των Vector graphics και των Bitmap.

Η elite των παιχνιδιών που ακούει στα ονόματα Warcraft II, TFX: EF2000, Witchaven, Shannara, Mission Critical γεμίζει τις υπόλοιπες σελίδες του περιοδικού και συμπληρώνει την πλούσια ύλη του τεύχους Φεβρουαρίου. Αυτόν το μήνα έχουμε και τα αποτελέσματα του διαγωνισμού του Οκτωβρίου - βλέπω στα πρόσωπα μερικών η αγωνία να κορυφώνεται... Επειδή είδαμε ότι ο διαγωνισμός του Οκτωβρίου είχε τεράστια επιτυχία, αποφασίσαμε να επαναλάβουμε το εγχείρημα αυτόν το μήνα εις διπλούν.

Σας αφήνω, όμως, να εξερευνήσετε μόνοι σας τις σελίδες του περιοδικού, ώστε να διαπιστώσετε του λόγου το αληθές. Μέχρι τον άλλο μήνα... σας εύχομαι να περνάτε καλά!



Μιχ. Αταλιάλης



ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E., **ΕΚΔΟΤΗΣ:** Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ:** Μιχάλης Ατάλιαλης, **ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** Αγάπη Λαλιώτη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ:** Βασίλης Γιακαμόζης, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ:** Μιχάλης Τσελίκογλου **MARKETING:** Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου, **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ:** Αργύρης Γιαγιάς, Κώστας Βασιλάκης, Ευάγγελος Κράτσας, Κοσμάς Μπενέκος, Τάκης Μιχαλόπουλος, Κώστας Ελευθεριάνος, Αντρέας Τσουρινάκης, Κώστας Καρπούζης, Δημήτρης Χριστακόπουλος, Παναγιώτης Ανδριανέσης, **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Πορφύρη Δήμητρα, Μαύρου Ελένη, **ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ:** Χρήστος Ιωαννίδης - Παντόπικος, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας, **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ:** Κώστας Ελευθεράκης, **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ - ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ:** Μποζά Εύη

Γραφεία Βορείου Ελλάδος: **COMPUPRESS A.E**, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, fax: 282663

Το **PC MASTER** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους PrePress από την εταιρία **PRINT XPRESS,** Λ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9225520, 9238674-5, fax: 9216847.

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ:** Μαίρη Λυμπέρη, **ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ:** Σοφία Μαζαράκη, Κώστας Βασιλείου, **DESKTOP PUBLISHING:** Βάσω Τσόρλαλη, Βασίλης Ευσταθίου, Κωνσταντίνα Παπαευθυμίου, Μαρία Παπαναστασίου, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ - ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ:** Φρόσω Ξιξή, Ηρώ Σταμπούλου, Όλγα Τυμπακιανάκη, **DATA ENTRY:** Ελένη Παπαδογιάννη, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ:** Ηλ. Ιακωβάκης, Π. Χατζηκυριάκου, Γ. Λαζαρίδης, Ι. Κάργιαννης **ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** Δραγούνης & Υιοι Α.Ε., **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** Καββαδίας

Η ύλη αυτού του τεύχους του **"PC MASTER"** είναι διαθέσιμη μέσω της υπηρεσίας **"Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη"** του συστήματος on-line υπηρεσιών της CompuLink.

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ (11 Τεύχη): Ιδιώτες 14.800 δρχ. - Ν.Π.Δ.Δ. 25.000 δρχ., **ΔΙΕΤΗΣ:** 28.700 δρχ. - **ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ:** 13.200 δρχ., **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ** (11 Τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 21.000 δρχ., Αμερική 22.000 δρχ., **ΕΠΙΤΑΓΕΣ:** Προς Περιοδικό PC MASTER, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

GAME REVIEWS



Ενα από τα καλύτερα δείγματα της νέας γενιάς παιχνιδιών. Διατηρώντας σημαντικά στοιχεία των RPGs, το Witchaven είναι ένα παιχνίδι συνεχούς δράσης. Διαθέτει εντυπωσιακά για το είδος του γραφικά σε SVGA και έχει αρκετά μεγάλη διάρκεια δράσης.

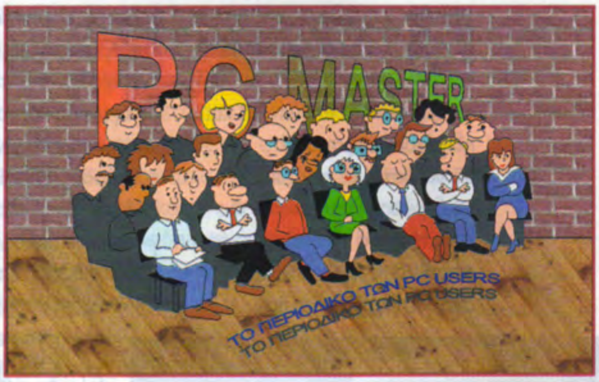


Η Legend χτυπά την πρωτιά κυκλοφορώντας την πρώτη της παραγωγή που είναι βασισμένη στην τελευταία λέξη της τεχνολογίας. Εξαιρετικό σενάριο, φανταστικά video sequences και γραφικά υψηλής ανάλυσης συνθέτουν ένα σύνολο που ξεπερνά ακόμη και το "The Dig".

Ενα αρκετά ενδιαφέρον flight simulator με πολύ ωραία γραφικά, που ρίχνει το βάρος του κυρίως στον τομέα του ρεαλισμού.

Το τρίπτυχο της επιτυχίας. Η Legend, ο συγγραφέας Terry Brooks (κορυφαίος του είδους) και οι Lori και Corey Cole (μας έδωσαν τα Quest for the Glory της Sierra) δημιούργησαν ένα μοναδικό από κάθε πλευρά adventure.

SOFTWARE REVIEW



Το Software Review αυτού του μήνα δοκιμάζει το νέο σχεδιαστικό πρόγραμμα της εταιρίας Corel και σας διαφωτίζει για το τι ακριβώς είναι και τι κάνει.

SPECIAL REVIEW



Με πολλές βελτιώσεις από το πρώτο Warcraft, συνεχίζει επάξια το θρύλο του. Πρόκειται για ένα εθιστικό strategy που ποντάρει πολλά όχι μόνο στο δυνατό gameplay αλλά και στην ατμόσφαιρα που καταφέρνει να δημιουργήσει τόσο με το story όσο και με το γενικότερο σχεδιασμό του.

ΑΦΙΕΡΩΜΑ

Με το τρέχον αφιέρωμα φιλοδοξούμε να σας παρουσιάσουμε μια ολοκληρωμένη πρόταση hardware και software, ώστε να στήσετε το δικό σας άνετο, λειτουργικό και ισχυρό "στρατηγείο" στο χώρο που γνωρίζετε καλύτερα από οποιονδήποτε άλλο: το ίδιο σας το σπίτι.

P C NEA

HP Vectra VT 6/150 Pentium Pro PC

Ακόμα δεν κυκλοφόρησε ο καινούριος επεξεργαστής Pentium Pro και ήδη έχουν εμφανιστεί υπολογιστές με κεντρικό επεξεργαστή το νέο chip της Intel. Η σειρά VT 6 είναι η νέα σειρά που έχει ως στόχο το αγοραστικό κομμάτι που



αναφέρεται στους Power users. Το γεγονός αυτό σημαίνει ότι τόσο οι δυνατότητές τους όσο και τα χαρακτηριστικά τους ανήκουν στην κατηγορία των workstations, αν και τίποτε δεν επιβεβαιώνει ότι πολύ σύντομα θα χαρακτηρίζονται ως personal computers (!).
Η μορφή του υπολογιστή είναι τύπου mini tower αλλά με πολύ προσεγμένη και έξυπνη σχεδίαση. "Καρδιά" του συστήματος είναι ο Pentium Pro στα 150MHz, ο μικρότερος δηλαδή της σειράς Pentium Pro αλλά ο μεγαλύτερος μέχρι πρότινος όλης της γκάμας επεξεργαστών της εταιρίας Intel. Η motherboard ακολουθεί τη φιλοσοφία all-in-one, δηλαδή ενσωματώνει όλα εκείνα τα απαραίτητα interfaces και υποσυστήματα που θα χρειαζόταν ο απαιτητικός επαγγελματίας χρήστης. Ο κεντρικός επεξεργαστής εκμεταλλεύεται ένα νέο bus για τη συνεργασία με τη μνήμη και τα άλλα υποσυστήματα, ονόματι GTL και εύρους 128bit. Επίσης, η RAM δεν αποτελείται από τα γνωστά σε όλους μας SIMMs αλλά από τα νέα modules (DIMMs), τα οποία είναι ελάχιστα μεγαλύτερα σε μήκος και χρησιμοποιούν την τεχνολογία ECC (Error Correcting Code). Η τελευταία παρέχει τη δυνατότητα για καλύτερο έλεγχο των δεδομένων που μεταφέρονται μεταξύ του επεξεργαστή και της μνήμης. Με τον τρόπο αυτόν αυξάνει η αξιοπιστία της λειτουργίας του υπολογιστή σε απαιτητικά περιβάλλοντα εργασίας που έχουν καθημερινά "βαρύ" φόρτο. Οπως ήδη γνωρίζετε, ο Pentium Pro ενσωματώνει 256KB ταχύτατης (L1, four way, write back) internal cache. Ετσι, δεν καθίσταται επιτακτική η ανάγκη χρησιμοποίησης δευτερεύουσας cache για επιτάχυνση των επιδόσεων. Το υποσύστημα γραφικών βρίσκεται ενσωματωμένο επάνω στη motherboard και βασίζεται στο νεότερο επεξεργαστή γραφικών της Matrox. Ουσιαστικά, είναι ακριβώς το ίδιο με την κάρτα Matrox Millenium. Η μνήμη γραφικών ανέρχεται στα 2MB (επεκτάσιμα μέχρι τα 8MB), ενώ αναφέρεται ως WRAM αφού χρησιμοποιεί νέες τεχνικές αποθήκευσης και διαμεταγωγής δεδομένων, ώστε να αυξάνει η ταχύτητα μεταφοράς. Το υποσύστημα γραφικών αναβαθμίζεται εύκολα, προκειμένου να παρέχει μεγαλύτερες δυνατότητες video και 3D animation.
Από πλευράς δικτύωσης, ο VT ενσωματώνει μία 10Base-T (RJ-45) θύρα και μία coaxial, ενώ υπάρχουν δύο serial (9 pin) και μία bidirectional parallel. Επίσης, ενσωματωμένο είναι και το υποσύστημα ήχου με δυνατότητες 16bit/48KHz δειγματοληψίας.

FutureLand

Η FutureLand άνοιξε ένα θαυμάσιο κατάστημα προϊόντων Πληροφορικής στην Αγία Παρασκευή. Επί της πολυσύχναστης οδού Αγ. Ιωάννου, στον πρώτο όροφο του εμπορικού κέντρου "Venus", ένα καινούριο κατάστημα ήρθε να καλύψει με μοναδικό τρόπο τις ανάγκες των νέων και παλιών φίλων της Πληροφορικής, αλλά και των μη μυημένων ακόμη στα computers νέων, γονέων και παιδιών που μένουν στα βόρεια - ανατολικά προάστια της Αθήνας. Το πρώτο που θα διαπιστώσετε μπαίνοντας στο ευρύχωρο μαγαζί είναι το ευχάριστο και ζεστό περιβάλλον και η φιλική εξυπηρέτηση. Στο κατάστημα θα βρεθείτε ανάμεσα σε πολλές και όμορφες εκπλήξεις:
- Πολύ μεγάλη ποικιλία τίτλων CD-ROM (εκπαιδευτικά και παιδικά προγράμματα, προγράμματα που αφορούν στις καλές τέχνες και πλήθος παιχνιδιών).
- Hardware (personal computers, εξοπλισμός multimedia, printers, joysticks).
- Αναλώσιμα για computers και printers.
- Περιοδικά και βιβλία Πληροφορικής.
- Σύνδεση με το Internet.

Στο τελευταίο θα σταθούμε ιδιαίτερα, γιατί αποτελεί τη μεγαλύτερη έκπληξη. Αν ακόμη δεν γνωρίζετε τι είναι το Internet ή δεν έχετε περιπλανηθεί στο νέο κόσμο που ανοίγεται, διαβείτε το κατώφλι της FutureLand και επιχειρήστε το εντελώς δωρεάν.
Αν η Στουρνάρη και το κέντρο σας αγχώνει και σας κλέβει το χρόνο, τότε επισκεφθείτε τη FutureLand, Αγ. Ιωάννου 18-20, Εμπορικό Κέντρο VENUS, 1ος όροφος, Αγ. Παρασκευή, τηλ.: 6015535, 6004221.



Το πρώτο POLImedia Computer House

Η εταιρία POLImedia ιδρύθηκε το 1995 από στελέχη με πολυετή εμπειρία στο χώρο της Πληροφορικής, τα multimedia και την επικοινωνία (ηλεκτρονικά δίκτυα, τηλε-εργασία, τηλεσυνδιάσκεψη, εκδόσεις, Internet) και διατηρεί γραφεία επί της Πλατείας Κολωνακίου 2. Η άμεση δραστηριοποίησή της και η θετική ανταπόκριση του χώρου οδήγησαν στη δημιουργία του πρώτου POLImedia Computer House στην ευρύτερη περιοχή της Πλατείας Συντάγματος, το οποίο έρχεται να καλύψει το κενό που υπάρχει στην αγορά της Πληροφορικής σε αυτή τη μεγάλη γειτονιά της Αθήνας. Σε αυτόν το νέο χώρο, που φιλοδοξεί να γίνει το στέκι όλων των ασχολούμενων με την Πληροφορική, θα βρείτε φίλους που σας περιμένουν για να σας συμβουλέψουν και να σας προτείνουν λύσεις μέσα από την πολυετή εμπειρία τους και μία μεγάλη ποικιλία ηλεκτρονικών υπολογιστών, εκτυπωτών και περιφερειακών. Εκτός από το εμπορικό τμήμα της, η εταιρία υπόσχεται εμπεριστατωμένες μελέτες μηχανογράφησης, εγγυημένες αναβαθμίσεις, υπηρεσίες DTP και συμβουλευτική στήριξη για εκδόσεις, απεριόριστη βοήθεια στους νέους χρήστες και επαγγελματίες και ολοκληρωμένες λύσεις για το Internet (από τη σύνδεση για πρώτη φορά μέχρι την κατασκευή σελίδων Web και την ένταξή τους σε κάποιον Web server).



Στο Computer House της POLImedia θα βρείτε όλους τους γνωστούς οίκους ηλεκτρονικών υπολογιστών όπως Hewlett Packard, Compaq, Olivetti, Altec RV αλλά και συναρμολογούμενα PCs, οθόνες Sony, ADI, Olivetti κ.ά., εκτυπωτές HP, Canon, Fujitsu, Panasonic και περιφερειακά όλων των οίκων και των τύπων, σε τιμές που φιλοδοξούν να κάνουν την τεχνολογία και την εξέλιξη προσιτή σε όλους τους χρήστες, από τον απλό home-user μέχρι τον επαγγελματία. Οι ειδικοί της POLImedia σας περιμένουν στο κατάστημα της οδού Σκούφου 3 και Απόλλωνος (στο Σύνταγμα, όπισθεν Υπουργείου Παιδείας) και στα τηλέφωνα 3642992, 3624385, 3312914, 3236769.

FLASH ΣΤΑ ΝΕΑ...

Η εξαγορά-έκπληξη της NexGen από την AMD αναμένεται να αποτελέσει το έναυσμα για σοβαρές ανακατατάξεις στην αγορά των επεξεργαστών. Η AMD, μη διαθέτοντας η ίδια επεξεργαστή πέμπτης γενιάς, θα μπορέσει τώρα να μπει δυναμικά στο παιχνίδι της αγοράς των 586, μια και η NexGen ήταν η πρώτη εταιρία που ανταγωνίστηκε τον Pentium της Intel, ενώ καθιέρωσε και συνεργασία με μεγάλους κατασκευαστές PCs (Compaq, Dan, Opus κ.ά.). Η AMD θα μπορέσει έτσι να υιοθετήσει και την αρχιτεκτονική επεξεργαστών έκτης γενιάς (K6) που ήδη έχει αναπτύξει η NexGen, ελπίζοντας να ανταγωνιστεί επί ίσοις όροις τον δυναμικά επερχόμενο Pentium Pro.

Προβλήματα αντιμετωπίζει η Microsoft με την κυκλοφορία της Access 95. Οπως είναι γνωστό, το πρόγραμμα δεν ήταν έτοιμο για κυκλοφορία ταυτόχρονα με την έλευση των Windows 95, γι' αυτό η Microsoft συμπεριέλαβε την Access 2 στο Office Pro, δίνοντας μαζί ένα κουπόνι για upgrade στη version 95 μόλις αυτή γίνει διαθέσιμη. Ομως, ενώ το πακέτο του Office Pro ισχυρίζεται πως όλες οι εφαρμογές τρέχουν με 8MB μνήμης, οι beta testers πίεσαν τη Microsoft να παραδεχτεί ότι η Access 95 απαιτεί τουλάχιστον 12MB.
Επειδή, όμως, οι περισσότεροι χρήστες δεν έχουν αυτό το ποσό μνήμης, οι δε Pentiums δέχονται μόνο συνδυασμούς των 8MB, η Microsoft αναγκάστηκε να επιστρέψει ένα ποσό χρημάτων στους νόμιμους κατόχους του Office Pro, εφόσον δεν μπορούν να τρέξουν την Access 95. Οι ζημίες αναμένονται σημαντικές, καθώς υπολογίζεται πως τουλάχιστον 2 εκατ. πακέτα του Office 95 έχουν ως τώρα πουληθεί παγκοσμίως. Ποιος είπε πως τα chips δεν... εκδικούνται;

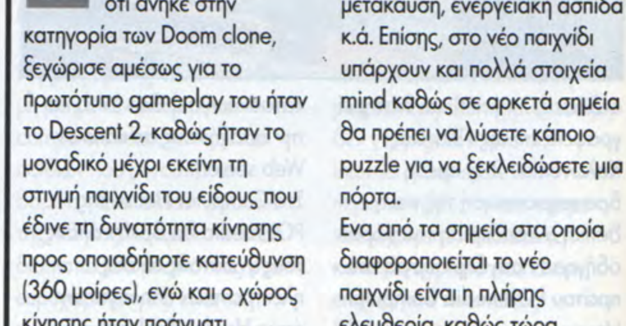
Τέσσερις επεξεργαστές της νέας σειράς των Pentium Pro (P6) αναμένεται να κάνουν δυναμικά την εμφάνισή τους μέσα στο 1996 από την Intel. Η πρώτη έκδοση, που ήδη έχει κυκλοφορήσει, λειτουργεί στα 150MHz με 256KB cache και προορίζεται για desktop PCs και workstations. Το πρώτο τέταρτο του 1996 αναμένεται η έκδοση για servers στα 166MHz με 512KB cache, ενώ για το δεύτερο τέταρτο της χρονιάς έχουν ανακοινωθεί οι Pentium Pro των 180 και 200MHz. Και οι δύο θα έχουν 256KB cache και, όπως και το "αδελφάκι" τους των 166MHz, θα είναι βασισμένοι στη νέα κατασκευαστική τεχνολογία των 0.35 micron.
Λίγο αργότερα θα είναι έτοιμος και ο Pro των 200MHz με 512KB cache, ο οποίος αναμένεται να ανταγωνιστεί τους επεξεργαστές RISC των μεγάλων workstations. Βέβαια, η προσπάθεια της Intel να κυριαρχήσει σε αυτόν το χώρο θα είναι μάλλον δύσκολη, αφού οι κύριοι ανταγωνιστές της - Digital, SGI και HP - είναι σχεδόν σίγουρο πως θα κυκλοφορήσουν ισχυρότερα chips από τον Pentium Pro μέσα στο 1996. Ιδωμεν...

Τέρμα τα γκάζια

Το κλασικό motorbike beat'em up/racing game της 3DO, το Road Rash, κατέφθασε και σε έκδοση για τα PCs. Είναι γνωστή εξάλλου η τακτική της Electronic Arts να μεταφέρει τους 32-bit τίτλους της για την 3DO σε PC format (χαρακτηριστικά παραδείγματα μεταξύ άλλων τα Need for Speed, FIFA International Soccer κ.λπ.). Αν κρίνουμε από την έκδοση για 3DO, αυτό που πρέπει να αναμένουμε από το Road Rash είναι εξαιρετικό gameplay, cut-scenes που πράγματι προσθέτουν στη συνολική εμπειρία, καθώς και μουσικά κομμάτια αλλά και videos ειδικά γυρισμένα για το παιχνίδι, από μεγάλα ονόματα του εναλλακτικού rock (όπως Therapy, Soundgarden και Swervedriver). Σίγουρα το αναμένουμε με αγωνία.

Descent 2

Ενα από τα λίγα παιχνίδια που, παρ' ότι ανήκε στην κατηγορία των Doom clone, ξεχώρισε αμέσως για το πρωτότυπο gameplay του ήταν το Descent 2, καθώς ήταν το μοναδικό μέχρι εκείνη τη στιγμή παιχνίδι του είδους που έδινε τη δυνατότητα κίνησης προς οποιαδήποτε κατεύθυνση (360 μοίρες), ενώ και ο χώρος κίνησης ήταν πράγματι τρισδιάστατος.
Ενα χρόνο μετά είναι έτοιμο να κυκλοφορήσει το Descent 2, το οποίο αναμένεται αρκετά βελτιωμένο. Πιο συγκεκριμένα, θα υπάρχουν 30 νέα levels όπου θα βρούμε πολλά νέα robots και τα διπλάσια όπλα. Τα νέα όπλα είναι δέκα, αλλά υπάρχουν και πολλά νέα βοηθήματα όπως προβολείς, μετάκαυση, ενεργειακή ασπίδα κ.ά. Επίσης, στο νέο παιχνίδι υπάρχουν και πολλά στοιχεία mind καθώς σε αρκετά σημεία θα πρέπει να λύσετε κάποιο puzzle για να ξεκλειδώσετε μια πόρτα.
Ενα από τα σημεία στα οποία διαφοροποιείται το νέο παιχνίδι είναι η πλήρης ελευθερία, καθώς τώρα μπορούμε να πυροβολήσουμε προς οποιοδήποτε σημείο (π.χ., μπορούμε να σπάσουμε τα φώτα ή να ανοιγοκλείσουμε διακόπτες), αλλά και να κινηθούμε προς οποιοδήποτε σημείο.
Τέλος, μεγάλη βελτίωση έχει σημειωθεί και στον τομέα του

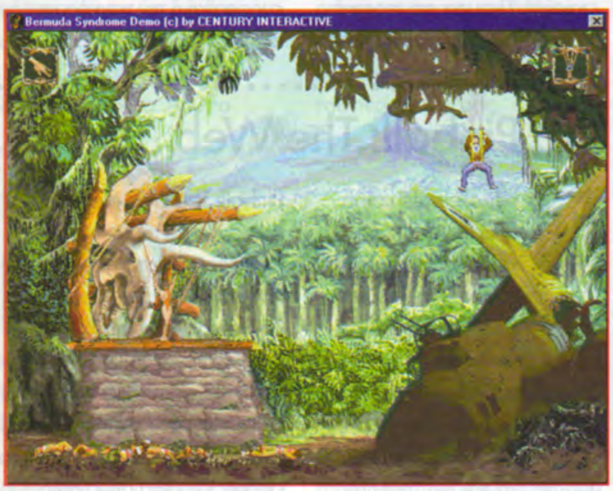


multiplayer, μια και το Descent 2 υποστηρίζει πλήρως το περιβάλλον δικτύου όπου υποστηρίζονται πολλοί παίκτες. Εκεί, δε, θα βρούμε και πολλών ειδών παιχνίδια, καθώς μπορούμε να ορίσουμε ένα συγκεκριμένο αριθμό από kills για να τελειώσει ένα level ή να ορίσουμε ένα χρονικό όριο. Ειδικότερα, σε παιχνίδι δικτύου μπορεί να "μπει" κάθε νέος παίκτης στέλνοντας ένα μήνυμα στον supervisor ο οποίος, εάν θέλει, θα του επιτρέπει την είσοδο στο παιχνίδι. Η νέα έκδοση του Descent αναμένεται να κυκλοφορήσει μόνο σε CD-ROM, αφού εκτός από τα ανωτέρω θα υπάρχει και background μουσική σε μορφή audio, κάτι που κάνει υποχρεωτική τη χρήση CD-ROM. Μέχρι αυτή τη στιγμή δεν έχει ανακοινωθεί επίσημα η ημέρα κυκλοφορίας του παιχνιδιού, ωστόσο σύμφωνα με πληροφορίες θα κυκλοφορήσει νωρίτερα από το αναμενόμενο (ίσως και μέσα στο μήνα).

Bermuda Syndrome

Μετά τη συντριβή του αεροσκάφους B-17, οδηγείτε τον Jack T Thompson μέσα από εκατοντάδες πίστες με SVGA γραφικά, στα οποία τρέχετε, πυροβολείτε, κολυμπάτε, μονομαχείτε με δεινόσαυρους και πολλά άλλα. Ταυτόχρονα, όμως, μπορείτε να τηλεμεταφερθείτε σε τέσσερις διαφορετικούς κόσμους.

Το Bermuda Syndrome είναι ένα arcade platform παιχνίδι το οποίο έχει πάρα πολλές ομοιότητες ως προς το gameplay με το Flashback, καθώς εκτός από την ομοιότητα ως προς τη σχεδίαση των levels μοιάζει πάρα πολύ τόσο στην κίνηση όσο και στο χειρισμό του ήρωα. Μάλιστα, στο Bermuda Syndrome υπάρχει πλήθος levels όπου κυριαρχούν τα καλοσχεδιασμένα SVGA γραφικά, ενώ και το animation των χαρακτήρων και κυρίως του ήρωα είναι εξαιρετικό και ομαλό με αποτέλεσμα να δείχνει κυρίως πολύ φυσικό. Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει κατά πάσα πιθανότητα μόνο σε έκδοση για Windows και



PC NEA



θα είναι ιδιαίτερα προσαρμοσμένο για Windows 95. Αν και δεν προέρχεται και κάποια εταιρία-μεγαθήριο του χώρου (έχει δημιουργηθεί από την BMG Interactive), αναμένεται να έχει επιτυχία, μια και - συνήθως - αυτού του είδους τα παιχνίδια παρουσιάζουν μεγάλο ενδιαφέρον, κάτι το εμφανές και από τη μεγάλη επιτυχία του Flashback, το οποίο ουσιαστικά διαδέχεται. Περισσότερες πληροφορίες για το παιχνίδι καθώς και διάφορα screenshots μπορείτε να αναζητήσετε μέσω Internet στη διεύθυνση http://www.musicpark.com/

Manic Karts

Το Virtual Karts είναι σίγουρα το καλύτερο παιχνίδι του είδους,



ωστόσο οι ανταγωνιστές της Microprose φαίνεται να μη συμφωνούν με αυτό και έτσι ετοιμάζουν τις απαντήσεις τους. Μία από αυτές είναι και το Manic Karts που θα κυκλοφορήσει από τη Virgin. Διαθέτει πολύ καλά γραφικά αλλά και εξαιρετικά γρήγορη κίνηση αυτών, με αποτέλεσμα ορισμένες φορές να μην είμαστε σε θέση να οδηγήσουμε άνετα το όχημα - σίγουρα, όμως, κάτι τέτοιο δεν μπορεί να θεωρηθεί μειονέκτημα. Ουσιαστικά, το παιχνίδι είναι ο διάδοχος του Superkarts, ωστόσο ελάχιστα είναι τα κοινά στοιχεία του με αυτό, αφού είναι ανώτερό του ως προς τα γραφικά αλλά κυρίως ως προς το gameplay. Εκτός από τις πίστες μέσα σε πόλεις υπάρχουν και κανονικές ενώ, σε αντίθεση με το Virtual Karts, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και το πληκτρολόγιο ως μέσο χειρισμού του kart, κάτι για το οποίο το Virtual Karts έχει δεχθεί πολλά αρνητικά σχόλια.
Το Manic Karts αναμένεται να κυκλοφορήσει μέσα στους επόμενους δύο μήνες.



Speed Haste

Ποιος είπε ότι racing simulation κυκλοφορούν μόνον από τις Microprose και Papyrus; Μία ισπανική εταιρία θέλει να εισέλθει στο χώρο και να διεκδικήσει μερίδιο από την αγορά. Το παιχνίδι που θα κυκλοφορήσει φέρει τον τίτλο Speed Haste και ουσιαστικά αναπαριστά τους αγώνες nascar, αν και αυτό δεν αναφέρεται πουθενά προφανώς λόγω μη licence της εταιρίας. Σίγουρα, τα γραφικά, ο ήχος και το gameplay του παιχνιδιού δεν μπορούν καν να πλησιάσουν τα επίπεδα ποιότητας της Microprose ή της Papyrus. Ωστόσο, το παιχνίδι δεν είναι καθόλου άσχημο, εάν σκεφτεί κανείς ότι προέρχεται από μία εταιρία με ελάχιστη εμπειρία και μακριά από την αμερικανική ή τη βρετανική αγορά. Οι Ισπανοί, λοιπόν, αποδεικνύουν ότι, εάν υπάρχει θέληση, και άλλες χώρες είναι σε θέση να παράγουν παιχνίδια ικανά να σταθούν στην ευρωπαϊκή ή την παγκόσμια αγορά.



Pro Pinball: The Web

Τον τελευταίο καιρό υπάρχει ένα κύμα νέων κυκλοφοριών στον τομέα των παιχνιδιών flipper. Άλλωστε, ένα από τα καλύτερα παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα, το Tilt. Ωστόσο, ήδη κυκλοφορεί ένας νέος τίτλος του είδους από την Empire με τίτλο Pro Pinball: The Web που φιλοδοξεί να πάρει τα σκήπτρα σε αυτόν τον τομέα παιχνιδιών.
Πρόκειται για το πρώτο ίσως παιχνίδι που βασίζεται σε πραγματικό τραπέζι flipper και το αναπαριστά καλύτερα ίσως από οποιοδήποτε άλλο του είδους. Εχει ένα σημαντικό



μειονέκτημα για ορισμένους: περιέχει μόνο ένα τραπέζι. Ωστόσο, αυτό μπορούμε να το δούμε από έξι διαφορετικές γωνίες, ώστε ο καθένας να



είναι σε θέση να βρει τον τρόπο απεικόνισης που τον εξυπηρετεί καλύτερα.
To Pro Pinball: The Web είναι ένα από τα λίγα παιχνίδια που εκμεταλλεύονται στο έπακρο τις δυνατότητες της ακριβοπληρωμένης σας κάρτας γραφικών, μια και υποστηρίζει ανάλυση μέχρι 1024x768 αλλά και μέχρι 32.000 χρώματα. Από το γεγονός αυτό, λοιπόν, αντιλαμβάνεστε ότι η ποιότητα των γραφικών αγγίζει το τέλειο και ότι σε αυτό τον τομέα το παιχνίδι σίγουρα είναι εκτός συναγωνισμού. Αυτό δε που αναμένεται να έλξει τους περισσότερους είναι ο υψηλός βαθμός ρεαλισμού του παιχνιδιού, καθώς η κίνηση της μπάλας είναι πανομοιότυπη με αυτήν της κανονικής και - κυρίως - δεν εμφανίζεται κανένα "σπάσιμο" στην κίνησή της, με αποτέλεσμα το παιχνίδι να είναι ένα πραγματικός εξομοιωτής. To Pro Pinball: The Web ήδη βρίσκεται στα καταστήματα πώλησης computer games και πιθανόν σύντομα θα φιλοξενηθεί παρουσίασή του στις σελίδες του περιοδικού μας.

Doom '96

Η μανία του Doom φαίνεται πως δύσκολα θα κοπάσει... Να, λοιπόν, που η GT Interactive κυκλοφόρησε το Doom: The Master Levels, το οποίο περιλαμβάνει - ούτε λίγο ούτε πολύ - 20 ολοκαίνουρια levels για το Doom 2 σχεδιασμένα από την iD, 300MB Doom WADS από ερασιτέχνες και gamers, και 4 νέα levels φτιαγμένα από τον Αγγλο πρωταθλητή του deathmatch. Συλλέκτες levels του Doom... λάβετε θέσεις!

ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Το νέο παιχνίδι της Accolade ανήκει στο χώρο των strategy games και φέρει τον τίτλο (προσωρινό μάλλον) Xenosphere. Το παιχνίδι περιγράφεται ως ένας συνδυασμός των Civilization και SimCity. Σύμφωνα με το σενάριο, κάποια όντα στο γαλαξία ξεκινούν πόλεμο για την αποίκιση όλων των κατοικήσιμων πλανητών του ηλιακού συστήματος.
Συνειδητοποιώντας, όμως, πως με τον πόλεμο καταστρέφουν τους προς αποίκιση πλανήτες, τα όντα αποφασίζουν να προβούν σε μία συμφωνία: όποιος κατορθώσει πρώτος να δημιουργήσει πέντε πόλεις στον πλανήτη, γίνεται κυρίαρχος του, ενώ οι υπόλοιποι υποχρεούνται να φύγουν.
Ο παίκτης, λοιπόν, προσπαθεί να κατασκευάσει την πόλη του, εκμεταλλευόμενος τις πλουτοπαραγωγικές πηγές και επενδύοντας στην ανάπτυξη νέας τεχνολογίας προκειμένου να επιταχύνει την πρόοδο της πόλης του. Η κυκλοφορία του παιχνιδιού αναμένεται γύρω στα μέσα του 1996.

Η Ocean ετοιμάζει σε συνεργασία με την Team 17 το Worms, το οποίο έχει αρκετά κοινά στοιχεία με τα Lemmings. Ο παίκτης ελέγχει μία ομάδα πάνοπλων... σκουληκιών με σκοπό την εξόντωση όλων των άλλων ομάδων.
Το παιχνίδι διεξάγεται σε γύρους, σε καθέναν από τους οποίους κινείται ένα σκουλήκι από κάθε ομάδα. Κατά τη διάρκεια του γύρου, το σκουλήκι μπορεί να εκτελέσει μία κίνηση και να πυροβολήσει με κάποιο από τα πολλά όπλα που διαθέτει (παράγοντες όπως ο άνεμος και η βαρύτητα επιδρούν στο αποτέλεσμα). Επίσης, τα worms διαθέτουν ένα πλήθος εργαλείων με τα οποία μπορούν να σκάψουν, να περάσουν πάνω από χάσματα, να κατέβουν από επιφάνειες που βρίσκονται σε μεγάλο υψόμετρο κ.λπ.
Θα υπάρχει επίσης και multiplayer mode ενώ, από τις οθόνες που έχουμε δει, τα γραφικά του φαίνονται,διασκεδαστικά και με αρκετή δόση χιούμορ.

Νέοι ενδιαφέροντες τίτλοι κυκλοφορούν αυτόν τον καιρό και από την Spectrum Holobyte. Το Star Trek: Generations είναι βασισμένο στην ομώνυμη ταινία και κυκλοφορεί για την πλατφόρμα των Windows 95. Η εταιρία υπόσχεται πως θα περιέχει τις φωνές όλων των ηθοποιών της ταινίας, συμπεριλαμβανομένων και των Patrick Stewart και William Shatner.

Το Citizens ανήκει στο χώρο των σύγχρονων strategy games, ενώ το Super Heroes θα είναι πιο φουτουριστικό, αφού η δράση του εκτυλίσσεται το 2091. Σε αυτό θα καθοδηγείτε μία ομάδα υπερ-ηρώων ενάντια στις δυνάμεις του κακού (τι πρωτότυπο!) και θα μπορείτε να δημιουργήσετε το δικό σας ήρωα ή να τον διαλέξετε μέσα από 24 προκαθορισμένους τύπους.

... και η γνώση γίνεται παιχνίδι

Ελάτε στο θαυμαστό κόσμο της MultiLand. Απαντήστε στις ερωτήσεις του διαγωνισμού, αποκτήστε ΔΩΡΕΑΝ το πρόγραμμα ζωγραφικής JUNIOR PAINT* και πάρτε μέρος στην κλήρωση για να κερδίσετε πλούσια δώρα από την ALTEC και την Πληροφορική Τεχνογνωσία. (***Ο πρώτος τυχερός*** κερδίζει **1 υπολογιστή ALTEC RV95 Multimedia *και* 5 *ακόμη*** τυχεροί κερδίζουν από **3 εκπαιδευτικά προγράμματα** της επιλογής τους από την ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΤΕΧΝΟΓΝΩΣΙΑ).

*** JUNIOR PAINT**

Πρόγραμμα ζωγραφικής με μια μοναδική παλέττα για να σχεδιάζετε τα δικά σας έργα όχι μόνο με χρώματα αλλά και με σχήματα, ήχους και μελωδίες, ήρωες και κινούμενα σχέδια.



Με τη συμμετοχή σας στην κλήρωση γίνεστε αυτόματα μέλη της MultiLand. Αποκτάτε, έτσι όλα τα προνόμια των μελών. Δωρεάν αναβάθμιση των προϊόντων για τις μετέπειτα εκδόσεις και ειδικές τιμές. Ειδικά πακέτα προσφορών για την απόκτηση ολοκληρωμένου εκπαιδευτικού συστήματος (Η/Υ+Πρόγραμμα) Προσφορά εκπαιδευτικών σεμιναρίων σε ειδικές τιμές.



ΟΡΟΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

1. Δικαίωμα στην κλήρωση έχουν όσοι απαντήσουν σωστά στις ερωτήσεις που περιέχονται στο κουπόνι συμμετοχής. **2.** Το πρόγραμμα JUNIOR PAINT θα το προμηθευτείτε δωρεάν από την ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΤΕΧΝΟΓΝΩΣΙΑ (Έξοδα αποστολής και συσκευασίας 1.500 δρχ.) **3.** Η κλήρωση θα γίνει στις 31 Μαρτίου 1996 στα γραφεία της ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΤΕΧΝΟΓΝΩΣΙΑΣ. **3.** Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευτούν σε έντυπα της Compupress. **4.** Τα δώρα είναι προσωπικά και παραλαμβάνονται μόνο από τους νικητές από τα γραφεία της Compupress. **5.** Τα δώρα δεν ανταλάσσονται με χρήματα.

ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

Στείλτε τα κουπόνια σας στην ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΤΕΧΝΟΓΝΩΣΙΑ, Κονίτσης 116, 15125 Μαρούσι, Τηλ. 6125880, Fax. 6125882 μέχρι τις 29 Φεβρουαρίου 1996.

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

1. Πώς αποδίδεται στα Ελληνικά η λέξη Multimedia ....
2. Η λέξη LOGO είναι Ελληνική και σημαίνει ....
3. Ο κόσμος της Multiland είναι ....

ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΔΙΑΓΩΝΙΖΟΜΕΝΟΥ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....

Τ.Κ. .... ΠΟΛΗ .... ΤΗΛ. .... ΗΛΙΚΙΑ ....

Παρακαλούμε σημειώστε τον τρόπο πληρωμής για τα έξοδα συσκευασίας και αποστολής, βάζοντας **X** στο ανάλογο τετράγωνο

☐ **Εσωκλείεται ταχυδρομική επιταγή**

☐ **Παρακαλώ να μου σταλεί με αντικαταβολή**

Voodoo Lounge

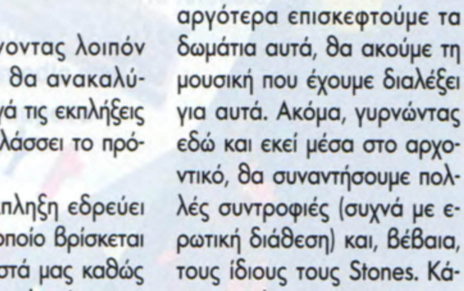
Το παλιό καλό κρασί σε σύγχρονη συσκευασία

του Βαγγέλη Κράτσα

Να, λοιπόν, που ακόμα και οι γερόλυκοι του ροκ, οι αειθαλείς Rolling Stones, δεν μπόρεσαν να μείνουν έξω από το χορό της τεχνολογίας. Ετσι, αν και η μουσική τους συνεχίζει πάντα να είναι αυθεντική και ωμή, ο εκσυγχρονισμός (που, ναι, αγγίζει ακόμα και τους θρύλους) ήρθε και λέγεται Voodoo Lounge CD-ROM.

Το Voodoo Lounge διαδραματίζεται σε ένα παλιό αρχοντικό της Λουιζιάνα. Σκοτεινά, ατμοσφαιρικά δωμάτια δίνουν έναν επιβλητικό τόνο και μία έντονη αίσθηση ρεαλισμού στην εξερεύνησή μας. Ψάχνοντας λοιπόν στα δωμάτια, θα ανακαλύψουμε σιγά σιγά τις εκπλήξεις που μας επιφυλάσσει το πρόγραμμα.

Η πρώτη έκπληξη εδρεύει στο μπαρ, το οποίο βρίσκεται ακριβώς μπροστά μας καθώς ξεκινάμε το Voodoo Lounge, και είναι το VoodooRaver. Πρόκειται για ένα εντυπωσιακό "κάδρο", όπου προβάλλονται, σε συνδυασμούς που εμείς επιλέγουμε, διάφορα ψυχεδελικά καλλιτεχνικά σχήματα και χαρακτήρες εμπνευσμένοι από τα τραγούδια των Stones. Ταυτόχρονα, μπορούμε να εναλλασσόμαστε μεταξύ τεσσάρων full-length audio tracks του συγκροτήματος, τα οποία χρησιμοποιούνται εδώ ως ηχητικό background (φυσικά, καθόλη τη διάρκεια της περιπλάνησής μας στον κόσμο του Voodoo Lounge ακούμε διάφορα αποσπάσματα από κομμάτια των Stones).



Στο Mixer Desk, που θα ανακαλύψουμε εύκολα, αντιστοιχίζουμε τίτλους τραγουδιών με κάποια από τα δωμάτια του αρχοντικού. Ετσι, όταν αργότερα επισκεφτούμε τα δωμάτια αυτά, θα ακούμε τη μουσική που έχουμε διαλέξει για αυτά. Ακόμα, γυρνώντας εδώ και εκεί μέσα στο αρχοντικό, θα συναντήσουμε πολλές συντροφιές (συχνά με ερωτική διάθεση) και, βέβαια, τους ίδιους τους Stones. Κάνοντας κλικ σε κάποιο χαρακτήρα, συνήθως ακούμε μία συνομιλία του, ίσως όμως να συμβούν και πιο ενδιαφέροντα πράγματα (για παράδειγμα, μπορεί να δούμε τον Wood να παίζει ακουστική κιθάρα, με μία θαυμάστρια καθισμένη στα πόδια του). Ο κέρσορας πάντως αλλάζει, όταν υπάρχει κάποιο hot spot ή όταν σημαδεύει μία έξοδο (αντιστοιχεί διαφορετικό σχήμα σε κάθε περίπτωση).



Μεγάλο ενδιαφέρον παρουσιάζουν τα video walls, τα οποία θα βρείτε διάσπαρτα σε αρκετά από τα δωμάτια. Σε αυτά θα παρακολουθήσετε συνεντεύξεις των τεσσάρων Stones, σκηνές από συναυλίες και ηχογραφήσεις τους, καθώς και video clips. Προσοχή εδώ! Κάθε video wall μπορεί να έχει πολύ περισσότερα του ενός video. Γι' αυτό, συνεχίστε να κάνετε κλικ, μέχρι να εξαντληθούν όλα, και μετά προχωρήστε στο επόμενο. Υπάρχουν και κάποια δωμάτια όπου δεν έχετε από την αρχή πρόσβαση, αλλά χρειάζεται να ανακαλύψετε κάποια αντικείμενα, τα οποία θα σας επιτρέψουν την είσοδο. Πατώντας το πλήκτρο "M", εμφανίζεται ένας χάρτης, μέσω του οποίου έχετε και τη δυνατότητα να μετακινηθείτε. Εναλλακτικά, η κίνησή σας γίνεται με δεξί και αριστερό scrolling της οθόνης ή, βέβαια, με επιλογή μίας εξόδου.

Η δουλειά που έγινε στο Voodoo Lounge CD-ROM μας εντυπωσίασε. Φωτορεαλιστικά γραφικά υψηλής ανάλυσης, άριστη ποιότητα ήχου και speech, ενδιαφέροντες χαρακτήρες, αρκετή δόση μυστηρίου και χιούμορ και, βέβαια, πλούσιο οπτικοακουστικό υλικό από τους Rolling Stones. Σίγουρα, είναι ένα CD το οποίο δεν ενδιαφέρει μόνο τους fans του συγκροτήματος αλλά και όλους όσοι αναζητούν έναν καλοφτιαγμένο τίτλο για την ψυχαγωγία τους.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Virgin

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ
486/66, 8MB RAM, SVGA 640x480x256, Windows 3.1 και άνω, double-speed CD-ROM, 9MB HD, SoundBlaster

ΔΙΑΘΕΣΗ
Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35 & Τζωρτζ, τηλ.: 3841826

ΤΙΜΗ
11.000 δρχ.

HeadCandy

Ενα πρωτότυπο σουρεαλιστικό καλειδοσκόπιο

του Βαγγέλη Κράτσα

Ο Brian Eno είναι ένας από τους σημαντικότερους καλλιτέχνες των τελευταίων δεκαετιών και έχει συνεργαστεί, ως μουσικός ή ως παραγωγός, με ονόματα όπως οι Roxy Music, οι Talking Heads, οι U2, ο David Bowie, η Laurie Anderson και με πολλούς άλλους. Τελευταία ασχολείται με τη δημιουργία οπτικοακουστικών θεαμάτων, ένα από τα οποία είναι και το CD-ROM HeadCandy, με το οποίο θα ασχοληθούμε σε αυτό το άρθρο.

Τα virtual landscapes σίγουρα θα έχουν απασχολήσει κάποια στιγμή όσους ασχολούνται με την computer art. Το HeadCandy μάλλον θα μπορούσε να καταταχτεί σε αυτή την κατηγορία, καθώς συνδυάζει τους ambient ηλεκτρονικούς ήχους του Brian Eno (συνεργάζεται μαζί του και ο Robert Fripp) με μια σειρά πολύχρωμων καλειδοσκοπικών animations. Από την πλευρά της μουσικής, περιλαμβάνονται 5 κομμάτια, ειδικά γραμμένα για αυτό το CD-ROM (κάτι που σπάνια βλέπουμε να γίνεται), συνολικής διάρκειας μεγαλύτερης των 35 λεπτών, τα οποία μπορούν να παιχτούν και από audio CD players. Κινούνται στο γνώριμο κλίμα του Eno, με έντονο, υπνωτικό ρυθμό και απόκοσμους, τεχνοκρατικούς ήχους. Καθένα από τα κομμάτια αντιστοιχεί και σε ένα διαφορετικό, αλλά πάντα ψυχεδελικό, καλειδοσκόπιο, δημιουργώντας έτσι ένα αδιάσπαστο σύνολο ηχητικής και οπτικής εμπειρίας.



Το καλύτερο βέβαια το αφήσαμε για το τέλος. Μέσα στο πακέτο του Headcandy θα βρείτε και δύο ζευγάρια πρισματικών γυαλιών και αν τα φορέσετε αυτά κατά τη διάρκεια προβολής των καλειδοσκοπίων στην οθόνη σας, θα αυξήσετε κατά πολύ την απόλαυση του virtual ταξιδιού σας. Συνιστούμε, μάλιστα, όταν φοράτε τα γυαλιά, να υπάρχει απόλυτο σκοτάδι στο δωμάτιο και να βρίσκεστε σε αρκετή απόσταση από την οθόνη (αν πειραματιστείτε για λίγο, θα βρείτε την κατάλληλη απόσταση, ανάλογα με το μέγεθος και τη φωτεινότητα της οθόνης σας), επειδή με τον τρόπο αυτόν θα αυξήσετε σημαντικά την ποσότητα αλλά και την ευκρίνεια των εικόνων που θα βλέπετε. Σε κάποια σχήματα, θα σας δημιουργηθεί μάλιστα η ψευδαίσθηση της τρίτης διάστασης, ενώ, εάν έχετε φίλους στο σπίτι, θα σας δοθεί μία μοναδική ευκαιρία να τους εντυπωσιάσετε. Ολα τα images φαίνονται πάντως και χωρίς τα πρισματικά γυαλιά, αλλά η διαφορά ασφαλώς είναι τεράστια. Μετά την εγκατάσταση, δημιουργούνται δύο διαφορετικά εκτελέσιμα αρχεία του προγράμματος, ένα σε full και ένα σε half screen. Προτιμήστε το πρώτο, μόνον εάν έχετε έναν ισχυρό Pentium με μπόλικη μνήμη, καθώς διαφορετικά θα έχετε πολύ αργό animation. Επίσης, εγκαθίσταται και ένας CD audio player, τον οποίον μπορείτε να χρησιμοποιήσετε στην περίπτωση που θελήσετε να ακούσετε μόνο τα audio tracks. Με δύο λόγια, αν κρύβετε - έστω και βαθιά - έναν techno-freak μέσα σας, το HeadCandy θα σας ενθουσιάσει. Είναι ένας πραγματικά πρωτότυπος τίτλος, που ίσως δεν απευθύνεται σε όλους, αλλά σίγουρα θα υπάρξουν πολλοί που θα τον λατρέψουν. Ενα "must" για τα πάρτι του 21ου αιώνα.

ΕΤΑΙΡΙΑ

ION

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

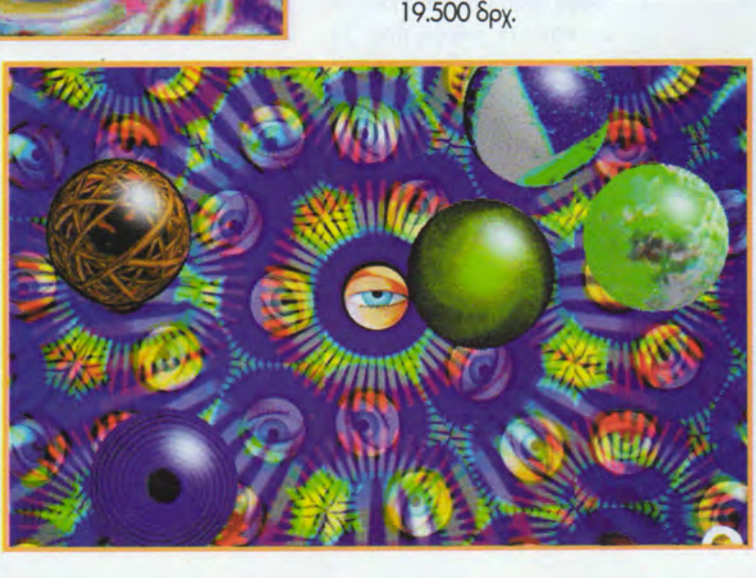
486 SX/25, 8 MB RAM, Windows 3.1 και άνω, 3 MB HD, SVGA 640x480x256, SoundBlaster, double-speed CD-ROM

ΔΙΑΘΕΣΗ

Vertigo, Μπόταση 6, τηλ.: 3824536

ΤΙΜΗ

19.500 δρχ.



Coral Reef!

Ενας κόσμος που χάνεται

του Βαγγέλη Κράτσα

Οι υδάτινοι βιότοποι των κοραλλιογενών νήσων αποτελούν το αντικείμενο του CD που παρουσιάζουμε μέσω αυτής της στήλης. Είναι ένα θέμα που σίγουρα ευαισθητοποιεί πολλούς από εμάς, καθώς πρόκειται για ένα υπέροχο κομμάτι του πλανήτη μας, το οποίο δυστυχώς απειλείται σε μεγάλο βαθμό με εξαφάνιση.

Εχουμε αναφερθεί και άλλη φορά στον ουσιαστικά θετικό ρόλο που παίζουν οι multimedia παραγωγές, όταν καταφέρνουν να συνδυάζουν την ψυχαγωγία με την ενημέρωση, δίνοντας τροφή τόσο στις αισθήσεις όσο και στη σκέψη μας. Το Coral Reef! είναι ένας τίτλος που σίγουρα συμβάλλει στο δίπτυχο αυτό και αποτελεί μία αληθινή εμπειρία για όποιον θελήσει να ασχοληθεί μαζί του. 60 λεπτά video, 600 φωτογραφίες και περισσότερες από δυόμιση ώρες ήχων, μουσικής και αφήγησης, συνθέτουν ένα ιδιαίτερα πλούσιο σε υλικό CD. Οι περισσότερες κινηματογραφήσεις και φωτογραφήσεις έχουν γίνει μάλιστα από κορυφαίους επαγγελματίες του είδους και κάτω από δύσκολες συνθήκες, αφού πραγματοποιήθηκαν στο βυθό της θάλασσας, όπου κατέγραψαν τα πλέον ενδιαφέροντα στιγμιότυπα της υδρόβιας δραστηριότητας. Επισημαίνουμε πως το πρόγραμμα είναι παραθυρικό και εκτελεί όλες τις λειτουργίες του μέσω καλοσχεδιασμένων εικονιδίων, ενώ κάθε οθόνη διαθέτει πανέμορφα σχέδια για background. Από το κεντρικό μενού μπορούμε να επιλέξουμε τον τρόπο πρόσβασης στα θέματα, τα οποία έχει να μας προσφέρει το Coral Reef!. Μία δυνατότητα που έχουμε είναι να επιλέξουμε μία συγκεκριμένη οικολογική κοινότητα και να τη μελετήσουμε, παρακολουθώντας οπτικό υλικό και ακούγοντας αφηγήσεις. Μπορούμε ακόμα να παρακολουθήσουμε multimedia tours και εξερευνήσεις (υπάρχουν περισσότερες από 40, πολλές από τις οποίες είναι ιδιαίτερα μεγάλες σε διάρκεια και σε πλήθος πληροφοριών) ή να δούμε ένα προς ένα τα άρθρα, τις φωτογραφίες, τα animations και τα video, με αλφαβητική σειρά, μπαίνοντας στη media library. Τέλος, υπάρχει και επιλογή αναζήτησης με λέξη-κλειδί, θεματική ενότητα ή media type. Επειδή μπορεί κάποιος να χαθεί εύκολα μέσα στις πλούσιες λειτουργίες του Coral Reef!, πολύ χρήσιμο είναι το backtrack button, το οποίο δείχνει σε μορφή thumbnails τις τελευταίες 20 οθόνες που επισκεφθήκαμε, ενώ μας επιτρέπει να μεταβούμε σε όποια από αυτές θελήσουμε με ένα απλό κλικ. Επίσης, συχνά θα συναντάτε links, που οδηγούν σε θέματα συγγενή με αυτά που ήδη παρακολουθείτε και τα οποία μπορείτε να δείτε είτε μεταπηδώντας στη φυσική τους θέση είτε φέρνοντάς τα στην ενότητα που εξετάζετε. Το περιβάλλον του προγράμματος είναι από τα πιο φιλικά που έχουμε συναντήσει και δεν αναμένεται να σας δημιουργήσει την παραμικρή δυσκολία κατά την περιήγησή σας. Πιστεύω ότι το Coral Reef! θα σας ενθουσιάσει, καθώς θα σας δώσει την ευκαιρία να ταξιδέψετε σε μέρη, τα οποία είναι μάλλον απίθανο να έχετε κάποτε την τύχη να γνωρίσετε από κοντά. Θα σας κάνει να αισθανθείτε περισσότερο από ποτέ πως είστε κομμάτι της φύσης και να προβληματιστείτε για το μέλλον της - το δικό σας και δικό μας μέλλον.





ΕΤΑΙΡΙΑ
Arnowitz Studios

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ
386, 4 MB RAM, Windows (τουλάχιστον) 3.1, SVGA 640x480x256, CD-ROM

ΔΙΑΘΕΣΗ
Vertigo, Μπόταση 6, τηλ.: 3824536

ΤΙΜΗ
12.000 δρχ.

CD LAND

C O M P U T E R   A P P L I C A T I O N S



ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΑΠΟ CD - HARD DISK - DISK - DAT

5.000 ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ AMIGA






ΤΙΤΛΟΙ CD ROM

FIFA '96
ALIENS
RAVEN PROJECT
SCREAMER
ENTOMORPH
AIR POWER
SU - 27 FLANGER
CAPITALISM
ENCARTA '96
BOOK SHELF '96
WINDOWS '95 GR
SIMON THE SORCERER II
STONE KEEP
LOST EDEN
FLIGHT UNLIMITED
COMMAND & CONQUER
PRISONER OF ICE
IN THE 1st DEGREE
NBA '95
DRAGON LORE II
DRAG WARS
DESCEND
ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ 2002
ΗΛ/ΚΟ ΒΙΒΛΙΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
ENCARTA '96 WORLD ATLAS
NAVY STRIKE
THE ADVENTURES OF FIFTH MUSKETEER
TERMINATOR 2 CHESS WARS
GREAT NAVAL BATTLES VOL. III
X-COM UFO DEFENCE
TORNADO OPERATION DESERT STORM
THE DIG
SENSIBLE WORLD OF SOCCER
FRANKENSTEIN
RETRIBUTION

SIM ISLE
HEROES OF MIGHT AND MAGIC
OPERATION BODY COUNT
SOLUTION CD '96
ANCIENT GREECE
ANCIENT ROME
THE MIDDLE AGES
THE RENAISSANCE
ALIEN ODYSSEY
WING NUTS
DUST
FLEET DEFENDER SPECIAL EDITION
BEETHOVEN LIVES UPSTAIRS
PRO PINBALL
CYBER SPEED
TILT
THUNDER HAWK II
WARHAMMER
CORELXARA!
CORELFLOW V3.0
PAGE MAKER V6.0
MS MUSIC CENTRAL '96
CYBERMAZE
SHOCKWAVE ASSAULT
RED GHOST
1944 ACROSS THE RHINE
SWAT
11th HOUR
SILENT STEEL
WING COMMANDER 4 ....COMING SOON
NBA LIVE '96 ....COMING SOON
Z ....COMING SOON
SHIVERS
SEA LEGENDS
EARTHWORM JIM
X-COM UFO DEFENCE
PINBALL MANIA
TORNADO OP. DESERT STORM
RETRIBUTION

1944 ACROSS THE RHINE
RENEGATE
GREAT NAVAL BATTLES IV
WIPEOUT
BEAVIS & BUTHEAD
LARRY COLLECTION (1-2-3-5-6)
SPACE QUEST COLLECTION (1-2-3-4-5)
KINGS QUEST COLLECTION (1-2-3-4-5-6)
ALLIED GENERAL (PANZER GENERAL II)
I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM
ANVIL OF DAWN
OCEAN TRADER
WORMS
ENCYCLOPEDIA OF SCIENCE (MC ROW HILL)
WIN '95 GR UPGRADE
COREL ART SHOW 6
MS 3D MOVIE MAKER
MS WORLD OF FLIGHT
MULTIMEDIA WORLD HISTORY
MULTIMEDIA REBETIKO
COREL OFFICE
ANIMATOR STUDIO WIN '95
CORELDRAW! 6 UPGRADE BUILD 169
LEARN TO SPEAK ENGLISH
AUTOROUTE EUROPA V3.0
SHIVERS
SEA LEGENDS
EARTHWORM JIM
PINBALL MANIA
RENEGATE
GREAT NAVAL BATTLES IV
WIPE OUT
BEAVIS & BUTHEAD

LARRY COLLECTION (1-2-3-5-6)
SPACE QUEST COLLECTION (1-2-3-4-5)
KINGS QUEST COLLECTION (1-2-3-4-5-6)
ALLIED GENERAL (PANGER GENERAL II)
I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM
ANVIL OF DAWN
OCEAN TRADER
WORMS
ENCYCLOPEDIA OF SCIENCE (MC ROW HILL)
MS 3D MOVIE MAKER
MS WORLD OF FLIGHT
MULTIMEDIA WORLD HISTORY
MULTIMEDIA ΡΕΜΠΕΤΙΚΟ
LEARN TO SPEAK ENGLISH
ΤΟ ΦΑΝΑΡΙ ΤΗΣ ΟΡΘΟΔΟΞΙΑΣ
ΤΟ ΣΥΝΤΑΓΜΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ
MS AUTOROUTE EXPRESS
MS COMPLETE NBA BASKET 95-96
A BRIEF HISTORY OF TIME
THE CIA PAPERS
ISAAC ASIMOV ADVENTURE II
TOP GUN

ΤΙΤΛΟΙ 3DO

PRIMAL RAGE
SCRAMBLE COBRA
STAR FIGHTER
FLASH BACK
POED
STRIKER
NIGHT TRAP
D
HELL
MAZER
OUT OF THIS WORLD

PANZER GENERAL
REAL PINBALL
ROAD RASH
SEAL OF THE PHARAOH
SHANGAI
DRAG WARS
KILLING TIME
WOLFENSTEIN 3D
KILLER CORPS
BLADE FORCES
OFF WORLD INTERCEPTOR
3D ATLAS
NOVA STORM

ΤΙΤΛΟΙ PLAYSTATION

EXTREME GAMES
FIRESTORM
WORMS
FIFA '96
DOOM
HI-OCTANE
WARHAWK
TAKEN
STREET FIGHTER THE MOVIE
MORTAL KOMBAT III
RAYMAN
RIDGE RACE
THE RAVEN PROJECT
DESTRUCTION DERBY
KILEAK THE BLOOD
WIPEOUT
CRIME CRACKERS
NOVA STORM
RAPID RELOAD

I. GLASSES VIRTUAL REALITY	CALL
MULTIMEDIA KIT	CALL
3DO PANASONIC FZ-10	110.000
CDI PHILIPS	75.000
AMIGA 1200 MAGIC PACK	135.000
PLAYSTATION	105.000

ΕΚΘΕΣΗ: ΜΑΚΡΥΓΙΑΝΝΗ 60, ΜΟΣΧΑΤΟ, ΤΗΛ.: 9413109 - 9430114
ΕΔΡΑ: Ρ. ΦΕΡΑΙΟΥ 32, ΜΟΣΧΑΤΟ, ΤΗΛ.: 9308924 - 9380347
ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Ο ΦΠΑ
ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ - ΛΙΑΝΙΚΗ

Our Earth

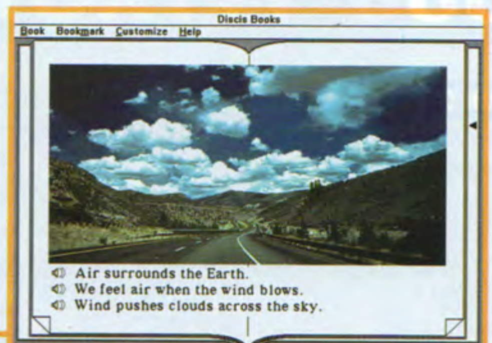
Γνωρίστε τον κόσμο γύρω σας

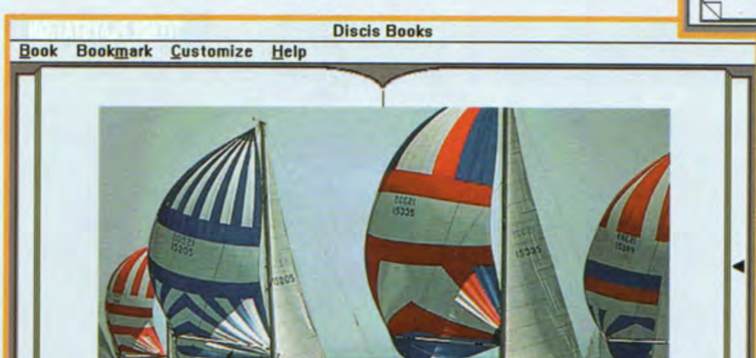
του Βαγγέλη Κράτσα

Η National Geographic Society, ιδιαίτερα γνωστή από τις εκδόσεις της και τις τηλεοπτικές παραγωγές της με θέματα που αφορούν στη φύση, τις παραδόσεις των λαών, το περιβάλλον και την οικολογία, εισήλθε δυναμικά στο χώρο των CD-ROMs, παρουσιάζοντας μία σειρά τίτλων που απευθύνονται στα παιδιά.

Οι εν λόγω τίτλοι έχουν αντικείμενο το ζωικό και το φυτικό βασίλειο, το ανθρώπινο σώμα, τις εποχές, το ηλιακό μας σύστημα και τη Γη. Αυτό το τελευταίο, δηλαδή η Γη, είναι και το θέμα του CD που θα μας απασχολήσει εδώ.

Αφού εγκαταστήσουμε λοιπόν το πρόγραμμα, θα διαπιστώσουμε πως μας δίνεται η ευκαιρία να επιλέξουμε ανάμεσα σε τέσσερα multimedia books: Το πρώτο, που ονομάζεται "What Air can do", εξηγεί τι είναι ο αέρας, ποιες μορφές μπορεί να πάρει, ποιες συνέπειες έχει η κίνησή του και σε τι μας χρησιμεύει. Το δεύτερο, με τίτλο "Our Planet Earth", εξηγεί από τι αποτελείται η Γη, ποιες μορφές ζωής υπάρχουν πάνω της και ποια είναι η σχέση της με τον ήλιο. Το τρίτο, ονόματι "Discovering Maps", δείχνει στα παιδιά τη χρησιμότητα του χάρτη, τα σύμβολα και τη σημασία τους, ενώ εξηγεί επίσης πώς προσανατολιζόμαστε όταν διαθέτουμε ένα χάρτη. Τέλος, το τέταρτο, με τον τίτλο "Why does it rain?", απαντά σε ερωτήματα, όπως "γιατί βρέχει", "πού καταλήγει το νερό της βροχής" και "με ποιον τρόπο χρησιμεύει η βροχή στα οικοσυστήματα". Η multimedia μορφή αυτών των βιβλίων είναι πολύ προσεγμένη, καθώς διαθέτουν απλά και κατανοητά από τα μικρά παιδιά, στα οποία απευθύνεται η εφαρμογή, κείμενα, φωτογραφίες υψηλής ανάλυσης σε κάθε σελίδα (όπου με κλικ σε κάποιο σημείο τους, μπορεί το παιδί να δει και να ακούσει πώς λέγεται το αντικείμενο που υπάρχει εκεί) και, επίσης, αφήγηση και μουσική παράλληλα με τα κείμενα. Από το μενού των bookmarks (στην περίπτωση αυτή πρόκειται στην κυριολεξία για σελιδοδείκτες), παρέχεται η δυνατότητα να σώσουμε τη θέση μας, ώστε την επόμενη φορά που θα τρέξουμε το πρόγραμμα, να αρχίσουμε από το σημείο όπου είχαμε σταματήσει την ανάγνωση. Εάν μάλιστα ενεργοποιήσουμε την επιλογή "Auto Save Bookmark", η διαδικασία αυτή θα γίνεται αυτόματα. Ακόμα, στο CD περιλαμβάνονται "activity guides", που απευθύνονται σε γονείς και δασκάλους (η εφαρμογή είναι κατάλληλη και για διδασκαλία σε ομάδες μικρών παιδιών) και προτείνουν τρόπους κατανομής της ύλης των βιβλίων σε μορφή μαθημάτων, καθώς και επέκτασής της, ώστε να καλυφθούν και άλλα παρεμφερή θέματα. Στο πακέτο του Our Earth θα βρείτε μάλιστα και σε έντυπη μορφή, καλαίσθητη και με όλες τις έγχρωμες φωτογραφίες που υπάρχουν και στο CD, τα τέσσερα βιβλία που αναφέραμε πιο πάνω. Πρόκειται για πολύ καλή ιδέα, αφού έτσι τα παιδιά θα μπορούν να τα συμβουλεύονται και να προσφεύγουν σε αυτά, ακόμα και όταν δεν βρίσκονται μπροστά σε υπολογιστή. Ελπίζουμε κάποια στιγμή να μεταφραστούν αυτοί οι τόσο χρήσιμοι για την εκπαίδευση των μικρών παιδιών τίτλοι και στα ελληνικά, ώστε να αποτελέσουν έναν πράγματι ανεκτίμητο οδηγό γνώσης για τις ευαίσθητες μονοψήφιες ηλικίες και στη χώρα μας..





ΕΤΑΙΡΙΑ

National Geographic Society/Discis Knowledge Research

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ:

MPC, 4 MB RAM, SVGA 640x480x256, Windows 3.1 και άνω, CD-ROM

ΔΙΑΘΕΣΗ:

Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35 και Τζωρτζ, τηλ.: 3841826

ΤΙΜΗ:

19.700 δρχ.

ΜΕΤΑΞΥ ΜΑΣ

Η ΕΘΝΙΚΗ ΜΑΣ ΜΟΝΑΞΙΑ

Ασχετο, θα μου πείτε. Ισως. Αδιάφορο όμως;

Γνωρίζω πολύ καλά ότι το συγκεκριμένο θέμα (πιστεύω ότι όλοι έχετε καταλάβει περί τίνος πρόκειται) δεν άπτεται άμεσα ούτε του ενδιαφέροντος της στήλης αυτής ούτε -πολύ περισσότερο- των δρώμενων της ελληνικής αγοράς Πληροφορικής. Την ώρα όμως που γράφονται αυτές οι γραμμές, τα συναισθήματα είναι τόσο έντονα, ώστε οποιοδήποτε άλλο θέμα φαντάζει ανεπίκαιρο και ανούσιο. Γνωρίζω πολύ καλά επίσης ότι, όταν θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές, ίσως το μείζον εθνικό αυτό θέμα να έχει ήδη ξεχαστεί ή να έχει ξεθωριάσει (πράγμα που δεν το πιστεύω βέβαια). Στην περίπτωση αυτή, σκοπός μου είναι να σας... επαναφέρω εις την τάξιν.

Τι να γράψει όμως κανείς για ένα τόσο σοβαρό ζήτημα, για το οποίο έχουν ήδη γραφτεί και ακουστεί πολλά; Το μεγαλύτερο πρόβλημα είναι ότι αδυνατώ να σατιρίσω ή να αστειευτώ. Γι' αυτό άλλωστε και δεν θα μακρηγορήσω.

Πόλεμος λοιπόν, ειρήνη, ή μη-πόλεμος (νέο φρούτο); Κατά την προσωπική μου άποψη, κανένας δεν θέλει πραγματικά μια γενική σύρραξη, ακόμα και οι πλέον εθνικιστές και... πολεμόχαροι της ελληνικής φυλής. Προτιμάμε την ειρήνη, καθώς είμαστε ιδιαίτερα συναισθηματικοί και δεν αντέχουμε στην απώλεια των προσφιλών μας προσώπων. Από την άλλη μεριά όμως, ως λαός, είμαστε ιδιαίτερα υπερήφανοι. Δεν αντέχουμε τον εξευτελισμό και την ταπείνωση.

> ***Ως λαός, είμαστε ιδιαίτερα υπερήφανοι. Δεν αντέχουμε τον εξευτελισμό και την ταπείνωση.***

Γι' αυτό το λόγο η "τεχνική" του μη-πολέμου θα πρέπει να εφαρμόζεται σωστά, ώστε να έχει τα επιθυμητά αποτελέσματα. Η τεχνική, ή πολιτική αν θέλετε, του μη-πολέμου δεν θα πρέπει να σημαίνει ότι είμαστε υποχωρητικοί στα εθνικά μας ζητήματα, μην τυχόν και οι γείτονές μας "μας την πέσουν". Εφόσον δεν υπάρχει άλλος τρόπος για την εξασφάλιση της ειρήνης και της εθνικής μας κυριαρχίας, ίσως θα έπρεπε να ακολουθείται η πολιτική αυτή, επιθετικά, μέχρι τα όριά της. Οταν όμως τα γεγονότα ξεφεύγουν από τα όρια αυτής της πολιτικής, τότε, δυστυχώς, οι λύσεις που απομένουν είναι περιορισμένες.

Δεν μιλάω για πόλεμο. Οχι. Αυτή είναι η έσχατη λύση. Εσχατη μεν, λύση δε. Μιλάω γι' αυτό ακριβώς που κάνουν οι γείτονές μας. Αν επεκτείνετε τα όρια στα 12 μίλια, πόλεμος. Αν ξαναβάλετε ελληνική σημαία στις βραχονησίδες, πόλεμος. Και αφήνουν εμάς να βγάλουμε το φίδι από την τρύπα, κάτι που είναι απείρως δυσκολότερο από μερικά παχιά λόγια.

Το πώς θα το καταφέρουν οι πολιτικοί μας, αυτό είναι δικό τους θέμα. Γι' αυτό το λόγο άλλωστε αποτελούν τους "άρχοντες" αυτού του τόπου, για να υπερασπίζουν πρωτίστως τα εθνικά μας συμφέροντα. Οπως ακριβώς η δική μου δουλειά είναι να γράφω για τα στραβά και αστεία της αγοράς Πληροφορικής. Ετσι ακριβώς.

ΣΗΡΙΑΛ

Το νέο επιτυχημένο σήριαλ της ελληνικής αγοράς Πληροφορικής ονομάζεται - πώς αλλιώς; - Windows 95!

Πώς αλλάζουν οι καιροί... Μέχρι πριν από λίγες ημέρες αναθεμάτιζα τα τηλεοπτικά κανάλια διότι ασχολούνται με ένα θέμα, σημαντικό ή και ασήμαντο, και το κάνουν σήριαλ, αισχίστου είδους. Και να που οι καταστάσεις αναγκάζουν και εμένα να "δημιουργήσω" ένα νέο σήριαλ, σαν νέος Φώσκολος, με τίτλο που θα μπορούσε να ήταν "Η Λάμψη των Windows 95"(!).

Θέμα του σημερινού CCXXVIII επεισοδίου "η φιλικότητα των Windows 95". Αφορμή για τη δημιουργία του επεισοδίου αυτού αποτελούν διάφορες επιστολές αναγνωστών προς το περιοδικό (προς τη στήλη της Αλληλογραφίας), καθώς και δημοσιεύσεις σε ξένα και ελληνικά περιοδικά (ανάμεσα στα οποία και το PC Master, μην κάνουμε και διακρίσεις, έτσι;), στις οποίες επαναλαμβάνεται μετά μανίας η λέξη φιλικότητα. Η πλειοψηφία των περιοδικών αλλά και των αναγνωστών συμφωνούν ότι τα Windows 95 προσφέρουν ένα φιλικό και εύχρηστο περιβάλλον. Εδώ θα μου επιτρέψετε να διατυπώσω τις απορίες μου.

Και ερωτώ: Από πότε ο εξαναγκασμός σε έναν συγκεκριμένο τρόπο εργασίας ονομάζεται φιλικότητα; Από πότε ο περιορισμός της ελεύθερης επιλογής ονομάζεται ευχρηστία; Μην τα παραλέμε κιόλας!

Ενας από τους λόγους που είχα αντιπαθήσει τα Macintosh (όχι τον Apple II κ.λπ., να 'ξηγιόμαστε) ήταν το γεγονός ότι ο χρήστης ήταν αναγκασμένος να δουλεύει με έναν συγκεκριμένο τρόπο. Δεν υπήρχαν εναλλακτικά περιβάλλοντα για να επιλέξει. Αγόραζες το Word, το WordPerfect, το "Wordκάτι" και ήταν όλα πανομοιότυπα, καμία διαφορά μεταξύ τους. Και αν εμένα δεν μου άρεσαν ο τρόπος λειτουργίας με το ποντίκι, τα menus και τα παράθυρα, κανένας δε με ρώτησε. Δεν μπορούσα να κάνω αλλιώς. Επρεπε να προσαρμοστώ στον τρόπο λειτουργίας του Macintosh, θέλοντας και μη.

Και ύστερα απορεί ο καθένας γιατί επικράτησαν τα PCs. Και όμως, ήταν λογικό να γίνει κάτι τέτοιο. Το Word, το WordStar, το PC Write, το WordPerfect, το VolksWriter και τόσα άλλα ήταν προγράμματα με προσωπικότητα. Είναι περιττό να αναφέρω βέβαια ότι ακόμα χρησιμοποιώ έναν DOS

Word Processor. Ω, πόσο πίσω είμαι... Δεν είχαν όλα τις ίδιες δυνατότητες, δεν είχαν όλα το ίδιο περιβάλλον εργασίας. Οποιο σου άρεσε, το αγόραζες. Διαλέχτε και πάρτε. Αυτό ναι, θα μπορούσα να το πω φιλικότητα και ευχρηστία.

Αυτό που θέλω να πω είναι ότι, τελικά, η φιλικότητα είναι μια έννοια σχετική. Αυτό που σ' εμένα φαίνεται φιλικό, στον άλλο μπορεί να φαίνεται απαίσιο και αντιαισθητικό. Και έρχονται τα Windows 95 να καταστρέψουν το πλεονέκτημα που είχαν τα PCs μια φορά κι έναν καιρό. Θα μου πείτε ότι τα Windows 95 επιτρέπουν στο χρήστη να βγει και σε περιβάλλον DOS και να έχει τις εφαρμογές που επιθυμεί. Ναι, αλλά μέχρι πότε; Κάποια στιγμή θα σταματήσουν να παράγονται προϊόντα για το περιβάλλον του DOS και η Microsoft θα θεωρήσει ότι η διατήρηση της συμβατότητας με το παλιό αυτό λειτουργικό θα είναι ανώφελη. Γιατί; Γιατί οι περισσότεροι χρήστες θα έχουν συμβιβαστεί (ναι, συμβιβαστεί) με τον τρόπο λειτουργίας των Windows και οι περισσότεροι δεν θα θέλουν πια να ακούσουν για το DOS.

Αναμφισβήτητα το DOS είχε πολλά αδύνατα σημεία, πολλά ελαττώματα. Αναμφισβήτητα όμως είχε και πολλά πλεονεκτήματα. Θα θεωρούσα πιο λογικό η κατασκευάστρια εταιρία να διατηρήσει τα πλεονεκτήματα και να εστιάσει την προσοχή της στον εκμηδενισμό των ελαττωμάτων, παρά να στραφεί ολόκληρο το ενδιαφέρον της στην κατασκευή ενός νέου λειτουργικού, το οποίο θα είχε, αναπόφευκτα, άλλα μειονεκτήματα και άλλα πλεονεκτήματα. Πιθανότατα μάλιστα, εφόσον πρόκειται για νέο προϊόν, τα μειονεκτήματα να υπερτερούν των πλεονεκτημάτων!

Ουφ! Τα είπα και ξεθύμανα. Οταν την επόμενη φορά ακούσετε τη λέξη φιλικότητα, σκεφτείτε πώς θα θέλατε ΕΣΕΙΣ να λειτουργούν τα Windows κι όχι πώς τα Windows θέλουν να λειτουργείτε εσείς...

ΑΝΑΠΤΥΣΣΟΜΕΝΟΙ Ή ΤΡΙΤΟΚΟΣΜΙΚΟΙ;

Τελικά τι είμαστε; Αναπτυγμένοι, αναπτυσσόμενοι, υπανάπτυκτοι ή τριτοκοσμικοί;

Από πότε ο εξαναγκασμός σε έναν συγκεκριμένο τρόπο εργασίας ονομάζεται φιλικότητα;

Είδατε; Πάλι με έπιασαν τα υπαρξιακά μου. Είχε δεν είχε η πολιτεία, για μια ακόμη φορά μου έδωσε έτοιμη "πάσα για κάρφωμα". Ευτυχώς, στην περίπτωση αυτή το θέμα είναι πιο "ελαφρύ", οπότε και δεν θα "με πάρει αποκάτω".

Ποιο είναι το επίμαχο θέμα; Οι τσόντες! Οι γνωστές αναπαραστάσεις ερωτικών περιπτύξεων βρίσκονται για άλλη μια φορά στο στόχαστρο του ηθικού κράτους και, πιο συγκεκριμένα, των τελωνειακών αρχών.

Ηταν μια φορά κι έναν καιρό, που λέτε, μια εταιρία της οποίας η βασική ασχολία ήταν (και είναι) η εισαγωγή τίτλων CD από το εξωτερικό και κυρίως από τις Ηνωμένες Πολιτείες. Η εταιρία αυτή στο παρελθόν ουδέποτε είχε ασχοληθεί με την εισαγωγή "πονηρών" τίτλων. Βλέποντας λοιπόν ότι οι τίτλοι αυτοί ενδιαφέρουν τον κοσμάκη (και γιατί όχι άλλωστε), αποφάσισε εν έτει 1995 να πραγματοποιήσει μια δοκιμαστική εισαγωγή τέτοιων τίτλων, με απώτερο σκοπό να αυξήσει, ως εμπορική εταιρία που είναι, τον τζίρο της και, κατ' επέκταση, τα κέρδη της.

Εγινε λοιπόν η παραγγελία και έφθασε το "προϊόν" στο τελωνείο. Μέχρι εκεί, όλα πήγαν κατ' ευχήν. Οταν όμως ήρθε η στιγμή του εκτελωνισμού, ο υπεύθυνος είχε διαφορετική γνώμη. Τα προϊόντα κατασχέθηκαν (!) διότι ήταν παράνομα (!) σύμφωνα με νόμο που ψηφίστηκε τη δεκαετία του '30 (!). Α, αυτό ήταν καλό! Ενα πλήρες μέλος της Ευρωπαϊκής Κοινότητας απαγορεύει ρητώς και διά ροπάλου την εισαγωγή ενός προϊόντος που κυκλοφορεί ευρέως και νομίμως σε όλες τις υπόλοιπες χώρες της Κοινότητας! Μμμ, καλό, πολύ καλό!

Υπ' όψιν ότι η απαγόρευση αυτή ισχύει για οποιοδήποτε προϊόν επιδεικνύει εμφανώς την ερωτική πράξη, σε οποιαδήποτε μορφή κι αν είναι αυτό: ταινία, κασέτα video, περιοδικό ή CD-ROM. Εν ολίγοις, τα τσοντάδικα, τα video clubs και οι περιπτεράδες της Ομονοίας είναι παράνομοι! Ω, λα, λα, στριμωξίδι που έχει να πέσει στον Κορυδαλλό!

Το γεγονός αυτό θορύβησε, όπως ήταν λογικό, όλους τους εισαγωγείς παρόμοιων CDs, οι οποίοι στην αρχή "πάγωσαν" τις παραγγελίες τους. Και τώρα; Χωρίς τσόντα θα μείνουμε; Ναι, σιγά μη "μασήσει" το ελληνικό δαιμόνιο.

Κύριε τελωνειακέ, μας απαγορεύετε να βάλουμε τα προϊόντα αυτά από την πόρτα; Δεν πειράζει, θα τα βάλουμε από το παράθυρο. Το ρόλο του "παραθύρου" στην περίπτωση αυτή ανέλαβε να παίξει η Ευρωπαϊκή Κοινότητα.

Αντί να εισάγουμε προϊόντα από τις Ηνωμένες Πολιτείες, τα οποία υπόκεινται σε τελωνειακό έλεγχο, εισάγουμε τα ίδια προϊόντα από χώρες της Ευρωπαϊκής Ενωσης για τα οποία, ως γνωστόν, ισχύει το καθεστώς της Τελωνειακής Ενώσεως. Εδώ σε θέλω κάβουρα, να περπατάς στα κάρβουνα...

Να, κάτι τέτοια με κάνουν και αναρωτιέμαι τι είμαστε τελικά εμείς οι Ελληνες. Αναπτυγμένοι, αναπτυσσόμενοι, υπανάπτυκτοι ή τριτοκοσμικοί; Την απάντηση μου έδωσε ο αρχισυντάκτης:

Ολα τα ανωτέρω μαζί. Σαν το Vidal Sasoon, ας πούμε...

Αν σας απασχολεί τίποτ' άλλο να μου το πείτε, ε; Γράψτε μου στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού...

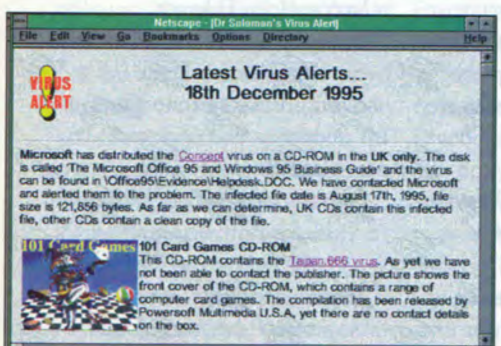
Master

VIRUS NEWS

Τελικά, οι viruses των PCs (και όχι μόνο) βρίσκονται πάντοτε στην επικαιρότητα. Η στήλη έχει ως σκοπό να σας ενημερώνει κάθε μήνα για το τι συμβαίνει στον κόσμο γύρω από τους viruses και τι κάνει ο κόσμος για αυτούς. Tips, καινούριες κυκλοφορίες viruses, γεγονότα και διάφορα άλλα, πολύ ενδιαφέροντα και ενημερωτικά.

Virus Alerts

Οι ειδήσεις που ακολουθούν προέρχονται από την Web page της S&S International (http://www.drsolomon.com). Οι πληροφορίες που θα διαβάσετε στη συνέχεια παρέχονται όχι μόνο στους χρήστες του πακέτου Dr Solomon's Anti-Virus Toolkit, άλλα και σε όλους όσοι επισκέπτονται τη συγκεκριμένη Web page. Στις πρώτες δύο περιπτώσεις πρόκειται για ιούς για τους οποίους έχουμε μιλήσει και στο παρελθόν. Η τρίτη περίπτωση - ευτυχώς - δεν αφορά σε ιό, καθώς ο Goodtimes δεν είναι παρά μια κακόγουστη φάρσα που μας κόστισε μόνο σε χρόνο, αφού, στην προσπάθειά μας να επικοινωνήσουμε με τους ανθρώπους που διέδωσαν την είδηση, από το Association of Internet Users δεν καταφέραμε να πάρουμε καμία απολύτως απάντηση.



Στην εικόνα αυτή φαίνεται το εξώφυλλο του CD που περιέχει το Taipan 666 ή Goldbug.

WinWord Concept

Η Microsoft έχει διανείμει (στη Μ. Βρετανία μόνο, ευτυχώς) CD-ROM που περιέχει τον ιό Concept. Το CD ονομάζεται "The Microsoft Office and Windows 95 Business Guide" και ο ιός βρίσκεται στο \office95\evidence\helpdesk.doc. Η Microsoft έχει ήδη ειδοποιηθεί. Το μολυσμένο αρχείο έχει ημερομηνία 17 Αυγούστου 1995 και μέγεθος 121,856 bytes. Ευτυχώς, τα CDs που έχουν κυκλοφορήσει στις άλλες χώρες είναι καθαρά.

101 Card Games CD-ROM

Το CD αυτό περιέχει τον ιό Taipan 666 ή Goldbug. Μέχρι στιγμής δεν έχουμε κατορθώσει να επικοινωνήσουμε με τους εκδότες PowerSoft Multimedia USA, γιατί δεν διαθέτουμε επαρκή στοιχεία. Το CD, το εξώφυλλο του οποίου αναδημοσιεύουμε, περιέχει διάφορα παιχνίδια τράπουλας.

The Association of Internet Users

Η εν λόγω περίπτωση δεν αναφέρεται σε ιό, αλλά απλώς σε φάρσα. Βλέπετε, η διαφήμιση αναφέρεται σε έναν ιό "ασυναγώνιστα καταστροφικό", τον αποκαλούμενο Goodtimes. Η ιστορία αυτή επανέρχεται κάθε 2-3 μήνες προκειμένου να σπείρει την ανησυχία στον κόσμο που δεν έχει ακούσει ξανά για τη φάρσα αυτή.

Ανέκδοτοι Ιοί ή Ιοί Ανέκδοτα

Μια και ο λόγος για Virus Alerts, παραθέτουμε μία επιλογή από περιγραφές "ιών" που ανακαλύψαμε εντελώς τυχαία στο Internet υπό τον τίτλο "Newly Discovered Viruses". Πρόκειται, μάλλον, απλώς για αμερικανική φάρσα (δεν τους βρήκαμε στη βάση δεδομένων μας τουλάχιστον με τα ονόματα που δίνονται). Δυστυχώς, όμως, όλοι όσοι ασχολούμαστε με τον τομέα των ιών μάθαμε να είμαστε μονίμως καχύποπτοι και τίποτα να μη θεωρούμε αστείο γύρω από το συγκεκριμένο θέμα. Αν, λοιπόν, αναγνωρίσετε τη δράση οποιουδήποτε από τους ακόλουθους ιούς, "φτιάξτε" ένα δείγμα και στείλτε τό μας με τους εξής τρόπους:

- Format a:/s για ιούς boot/partition
- Copy filename.exe για ιούς που μολύνουν αρχεία

Ξεκινάμε, λοιπόν. Ο υπολογιστή σας πάσχει από τον ιό...

Bobbit: ...όταν αποκόπτει "ζωτικά" κομμάτια πληροφοριών από το δίσκο σας και τα επανασυγκολλά, αλλά δεν εργάζονται πια.

Oprah Winfrey: ...όταν ο δίσκος σας συρρικνώνεται από 200MB σε 80MB και κατόπιν διαστέλλεται σιγά-σιγά στο κανονικό του μέγεθος.

AT&T: ...όταν κάθε 3 λεπτά εγκωμιάζει τις καλές υπηρεσίες που μας προσφέρει.

Mercury Communications: ...όταν κάθε 3 λεπτά μάς θυμίζει πόσα πληρώνουμε στην AT&T.

Politically Correct: ...όταν αντί για ιός αυτοαποκαλείται "ηλεκτρονικός μικροοργανισμός".

Right to Life: ...όταν δεν σας αφήνει να διαγράψετε ένα αρχείο όσο παλιό και αν είναι. Οταν μάλιστα το επιχειρήσετε, σας ζητά να συμβουλευτείτε ψυχολόγο για εναλλακτικές λύσεις.



Η διαφήμιση αναφέρεται σε έναν ιό "ασυναγώνιστα καταστροφικό".

Ted Turner: ...όταν η μονόχρωμη οθόνη σας γίνεται ξαφνικά "έγχρωμη"!

Arnold Schwarzenegger: ...όταν ο ιός αρχίσει να εξολοθρεύει τα αρχεία σας, μένει στη μνήμη και επανέρχεται με τη χαρακτηριστική φράση του Terminator "I'll be back!".

Gallup: ...όταν 60% των μολυσμένων υπολογιστών θα χάσουν το 30% των πληροφοριών τους σε 14% των περιπτώσεων.

Texas: ...όταν φροντίζει να είναι πάντα το μεγαλύτερο αρχείο στον υπολογιστή σας.

Adam & Eve: ...όταν δαγκώνει τον Apple σας.

Elvis: ...όταν ο υπολογιστής σας χοντραίνει, γίνεται αργός, οκνηρός και αυτοκαταστρέφεται.

Cleveland Indians: ...όταν κάνει υπολογιστές 486/50 να τρέχουν σαν 286. ■

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ PC MASTER & A.E.C.

ΒΡΕΙΤΕ ΤΟΥΣ... ΙΟΥΣ

Οι ιοί των υπολογιστών, που συχνά σας ταλαιπωρούν, αυτή τη φορά αντί για προβλήματα σας φέρνουν όμορφα δώρα.

Παρακάτω θα βρείτε το οπτικό αποτέλεσμα τεσσάρων ιών. Επιλέξτε με x τη σωστή ονομασία κάθε ιού (ανάμεσα από τις τρεις εκδοχές που σας δίνονται) και στείλτε το συμπληρωμένο κουπόνι στα γραφεία του PC MASTER (Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα). Ολες οι σωστές απαντήσεις θα συμμετάσχουν σε κλήρωση για την ανάδειξη των νικητών, ενώ όλες ανεξαιρέτως θα κερδίσουν ένα Dr Solomon's Anti-Virus Information Pack (συμπεριλαμβάνει ένα ημερολόγιο ιών, Virus Tutorial Diskette και την Ελβίρα - τη μασκότ του Dr Solomon's - με αυτοκόλλητη βάση).

ΤΑ ΔΩΡΑ ΜΕ ΤΗ ΣΕΙΡΑ ΠΟΥ ΘΑ ΚΛΗΡΩΘΟΥΝ





- 2 πακέτα Dr Solomon's Anti-Virus Toolkit (Windows ή Windows 95 ανάλογα με την επιλογή του νικητή)
- 3 πακέτα Dr Solomon's FindVirus
- 5 φανέλες Dr Solomon's
- 10 καπελάκια Dr Solomon's

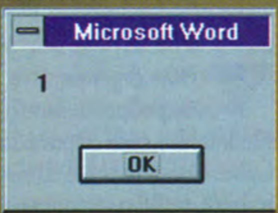
ΟΛΑ ΤΑ ΔΩΡΑ ΕΙΝΑΙ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ

A.E.C. Consultants - Αποκλειστική αντιπρόσωπος της S&S International

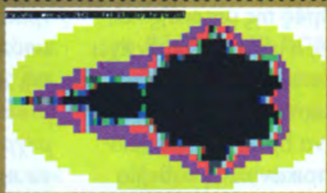
Κεντρικά γραφεία : Μέγαρο Ακάμια, Λεωφ. Γρ. Αυξεντίου 1, Λάρνακα, Κύπρος,
τηλ.: 00357-4-656108, 626422, 650137, fax: 00357-4-658972

ΟΡΟΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Ο διαγωνισμός θα διαρκέσει 1 μήνα (τεύχος Φεβρουαρίου). Ολα τα συμπληρωμένα δελτία με τη σωστή απάντηση θα λάβουν μέρος στην κλήρωση, η οποία θα πραγματοποιηθεί στα γραφεία του PC MASTER στις 16 Απριλίου. Οι σωστές απαντήσεις έχουν ήδη κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών, κ. Μουσογιάννη. Από την κλήρωση θα αναδειχθούν 20 νικητές. Ολα τα δώρα είναι προσφορά της εταιρίας A.E.C. Consultants. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής μέχρι 10 Απριλίου (σφραγίδα ταχυδρομείου), στους οποίους θα αναγράφονται τα πλήρη στοιχεία του διαγωνιζόμενου. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος Μαιου. Οι νικητές θα παραλάβουν τα δώρα τους από τα γραφεία του PC MASTER (Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα) μέχρι και τις 28/6/96. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Σε περίπτωση που κάποιος από τους νικητές δεν παραλάβει το δώρο του μέχρι τις 28/6/96, θα έχουν ήδη κληρωθεί είκοσι επιλαχόντες. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των παραπάνω ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής αδυναμίας.



- ☐ WinWord Concept
- ☐ Ripper
- ☐ Athens



- ☐ Bullet
- ☐ Frodo
- ☐ Tequilla



- ☐ Giraffe
- ☐ Stoned
- ☐ Jerusalem



- ☐ Skull
- ☐ Denzuk
- ☐ Devil's dance

Επώνυμο: . . . .

Ονομα: . . . .

Διεύθυνση: . . . .

Πόλη: . . . . Τ.Κ.: . . . .

Τηλέφωνο: . . . .

Επάγγελμα/Ιδιότητα: . . . .

Ημ/νία Γέννησης: . . . .

Ημερομηνία: . . . .

Ταχυδρομήστε το στη διεύθυνση:
PC MASTER, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

Αλληλογραφία

Η στήλη αυτή αποτελεί μια ανοικτή γραμμή επικοινωνίας με τους αναγνώστες του PC Master. Είμαστε ανοικτοί σε προτάσεις και απορίες, παράπονα και παρατηρήσεις. Και μην ξεχνάτε: Απαντάμε σε ΟΛΑ σας τα γράμματα, εύκολα ή δύσκολα, φιλικά ή εχθρικά, έξυπνα ή κοινότοπα. Μην το σκέφτεστε. Γράψτε μας.

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ & ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ

Αγαπητό PC Master,
Είμαι ένας παλιός αναγνώστης σου και θέλω να σε συγχαρώ για τη νέα και πλούσια ύλη σου. Ομολογώ πως η στήλη MOST WANTED και οι λύσεις του Serlock Holmes στη δισκέτα του τεύχους 66 ήταν πολύ ωραία κίνηση. Πολύ ωραία παιχνίδια βάζεις και στο PC-GAMES. Καλό θα ήταν να βάζετε στη δισκέτα προγράμματα, όπως το Norton Utilities 7.0, που πιάνουν τρεις δισκέτες, σε μία δισκέτα κάθε μήνα.

Ας περάσω στα ερωτήματά μου...

α) Εχω έναν Η/Υ 386DX/40 και έκανα ένα συγκριτικό τεστ του Norton, της ταχύτητας του επεξεργαστή μου, με έναν 386DX/33 και δείχνει ότι η ταχύτητά μου είναι αρκετά μικρότερη από του 386/33. Πήγα τον υπολογιστή μου στην εταιρία από όπου τον αγόρασα και μου είπαν πως το πρόβλημα προέρχεται από το setup, αλλά δεν μπόρεσαν να κάνουν τίποτα. Μήπως μπορείς να μου πεις τι πρέπει να κάνω;

β) Αν έχω έναν 386SX/33 για να γίνει DX πρέπει να αλλάξω ολόκληρο τον επεξεργαστή;

γ) Πώς μπορώ να καταλάβω τι ανάλυση έχει η οθόνη μου;

Ευχαριστώ,
Γούσιος Γεώργιος,
Θεσσαλονίκη
ΥΓ. Αντε και εις ανώτερα...

Αγαπητέ φίλε Γιώργο,

Καταρχήν, σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Φυσικά και δεν μπορεί να γίνει αυτό που ζητάς (όσον αφορά στα Norton Utilities) διότι δεν είναι shareware, ή freeware ή, τέλος πάντων, κάτι που μπορεί να διανεμηθεί ελεύθερα χωρίς να αντιμετωπίσουμε τις συνέπειες του νόμου!!

α) Οι παράμετροι του Setup παίζουν σημαντικό ρόλο στις επιδόσεις ενός μηχανήματος. Η περίπτωση που αναφέρεις μπορεί να προκύψει όταν συμβαίνουν τα εξής δύο: Πρώτον, οι ρυθμίσεις του Setup να μη χρησιμοποιούν σωστά τις μέγιστες δυνατότητες της μητρικής και, δεύτερον, η μητρική να μην έχει μεγάλες επιδόσεις. Αλλωστε, είναι γνωστό ότι στην αγορά μπορείς να βρεις πολλές ποιότητες μητρικών και η καθεμία να δίνει διαφορετικούς δείκτες απόδοσης.

Στην πρώτη περίπτωση θα πρέπει να ελέγξεις τις ρυθμίσεις στο Setup που αφορούν στην επικοινωνία του επεξεργαστή με τη μνήμη (DRAM Write WS, DRAM Write CAS), στην ταχύτητα με την οποία δουλεύουν οι κάρτες (AT BUS Clock), ενώ τέλος μία σημαντική λεπτομέρεια είναι να περάσεις το BIOS του συστήματος από τις αργές μνήμες ROM στη γρήγορη μνήμη RAM (System Shadow, Video Shadow). Επειδή δεν γνωρίζω ακριβώς τις παραμέτρους του BIOS που έχει το μηχάνημά σου, μπορείς να δοκιμάσεις να τις αλλάξεις, συμβουλευόμενος και το εγχειρίδιο της μητρικής. Κάθε φορά, δε, που τις αλλάζεις, να περνάς το μηχάνημά σου από το συγκριτικό τεστ του Norton. Κάθε ρύθμιση δεν έχει πολλές τιμές.

β) Η αναβάθμισή του εξαρτάται από την αρχιτεκτονική του υπολογιστή σου. Συνήθως αρκεί η αλλαγή μόνο του επεξεργαστή, σε άλλες περιπτώσεις όμως πρέπει να αλλάξει ολόκληρη η μητρική. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείς να απευθυνθείς στην αντιπροσωπία του συγκεκριμένου μηχανήματος.

γ) Ενας γρήγορος και ασφαλής τρόπος είναι να διαβάσεις το manual της.

ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΕΣ

Αγαπητό PC Master,
Συγχαρητήρια πρώτον στον κύριο Τσουρινάκη, δεύτερον στον κύριο Πατρίκο και μετά σε όλους τους υπόλοιπους συντάκτες και μη, που απαρτίζουν το περιοδικό. Ομολογουμένως, μέχρι τώρα δεν μου άρεσαν τα modems και η CompuLink λόγω της χαμηλής ταχύτητας στα πρώτα και του DOS like interface στο δεύτερο. Ομως εντυπωσιάστηκα, όταν σε ένα φίλο μου είδα το Internet σε Windows και έτσι αποφάσισα να πάρω ένα modem στα 14.400.

α) Αν συνδεθώ με την CompuLink, θα μπορώ να μπω στο Internet;

β) Εχει περιβάλλον κάτω από Windows η CompuLink;

γ) Το PC μου είναι ένα 486DX 120MHz, Diamond 968 2MB VRAM και 8MB RAM. Το Cybermage δεν παίζει ούτε σε VGA ούτε σε SVGA (Memory allocation error). Τι φταίει; (Εχω 603KB base και 7408KB XMS ή EMS).

δ) Εχω αγοράσει 2 παιχνίδια σε SVGA, το Wing Commander III και το Phantasmagoria. Λοιπόν, και τα δύο πάνε χάλια. Φταίει το PC μου ή ο προγραμματισμός των συγκεκριμένων; (Φοβάμαι να πάω να ξαναγοράσω παιχνίδι που είναι για SVGA.) Το Hi-Octane θα πηγαίνει καλά;

ε) WARNING!!! Το Phantasmagoria ΔΕΝ παίζει σε Panasonic 2x CD-ROMs πέρα από το πέμπτο CD. Δοκιμάστε το. (Εγώ το έκανα σε 3 CD-ROMs.)

Ευχαριστώ προκαταβολικά για τη δημοσίευση.
Δημήτρης Μενούνος

ΥΓ. 1: Δεν ξέρω αν είμαι εξαίρεση, αλλά πάντως το Airwarrior δεν μου αρέσει.
ΥΓ. 2: Καλή η εικόνα; (αν έφτασε ζωντανή)

Φίλε Δημήτρη,

Οι ρυθμοί ανάπτυξης του Internet είναι αλματώδεις, και κάτι που δεν σε έλκει σε αυτό σήμερα θα σε κερδίσει αύριο. Η CompuLink στην τροχιά αυτών των εξελίξεων προσπαθεί πάντα για το καλύτερο και το έχει καταφέρει αρκετές φορές.

α) Φυσικά, με την επιλογή της απαραίτητης συνδρομής που

θα καλύπτει και την υπηρεσία του Internet.

β) Αν εννοείς πρόγραμμα για να συνδεθείς, έχει την Gaia. Πρόκειται για ένα πολύτιμο εργαλείο κατασκευασμένο αποκλειστικά για την CompuLink. Αν τώρα εννοείς σελίδα στον Web, και βέβαια έχει.

γ) Συνήθως πολλά παιχνίδια δεν θέλουν να έχεις την EMS ενεργοποιημένη. Χρησιμοποίησε την παράμετρο NOEMS ή κάνε REM την εντολή για να την απενεργοποιήσεις. Τώρα, αν η EMS σου είναι απενεργοποιημένη, τότε βρίσκεσαι στην περίπτωση των παιχνιδιών που θέλουν EMS, γι' αυτό φρόντισε να την ενεργοποιήσεις.

δ) Δυστυχώς, φίλε Δημήτρη, τα υψηλής ανάλυσης γραφικά απαιτούν και πολύ γρήγορα μηχανήματα, Pentium για παράδειγμα. Η κατασκευάστρια εταιρία του Hi-Octane προτείνει, προκειμένου να τρέξει καλά το παιχνίδι, Pentium μηχανήματα.

ε) Thanks! :)

ΥΓ. 1. Εμμμ! Γούστα είναι αυτά!
ΥΓ. 2. Πολύ καλή. Ευχαριστούμε και μπράβο!!!!

ΠΕΠΑΛΑΙΩΜΕΝΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

Dear PC Master,
Διαβάζοντας το περιοδικό φανατικά εδώ και τρία χρόνια είναι η πρώτη φορά που έχω παράπονα γι' αυτό και σου γράφω.

Εχω έναν IBM 386/25MHz με 2MB RAM, 130MB HD και έγχρωμη οθόνη VGA. Σίγουρα κάπως πεπαλαιωμένο σύστημα, αλλά αυτό σηκώνει η τσέπη μου και αυτό μπορώ να έχω. Για αναβάθμιση ούτε λόγος, εκτός κι αν κερδίσω στο ΛΟΤΤΟ.

Ας φτάσω, επιτέλους, στο παράπονό μου. Αν λοιπόν το περιοδικό που αγαπάω και διαβάζω κάνει συνεχώς παρουσιάσεις παιχνιδιών που απαιτούν 486 CD-drive, 8MB RAM και 500MB σκληρό δίσκο, εγώ από πού θα μάθω για τα παιχνίδια που τρέχουν στο σύστημά μου; Εντάξει, μπορώ να πάρω κάποια παλαιότερα παιχνίδια, αλλά μη μου πεις ότι δεν βγαίνουν καινούρια που να τρέχουν στο σύστημά μου.

Αν όντως βγαίνουν, καλό θα ήταν να γινόταν πού και πού η παρουσίαση κάποιου, έτσι ώστε να μείνουν ευχαριστημένοι όλοι οι αναγνώστες, γιατί πιστεύω ότι υπάρχουν πολλοί σαν κι εμένα.

Αν πάλι δεν κυκλοφορούν καινούρια παιχνίδια που να τρέχουν στο σύστημά μου, τότε θα μπορούσες να κάνεις την παρουσίαση κάποιων αξιόλογων παλιών παιχνιδιών, ώστε να βοηθήσεις και εμάς τους φτωχούς αδελφούς των Pentium και Hexium (?!?!)

Αυτά για να γίνεται συνεχώς καλύτερο το PC Master και να παραμένει πάντα πρώτο.

Με εκτίμηση,
Γραματόγλου Κώστας

Αγαπητέ Κώστα,
Χαίρομαι που μου δίνεις την ευκαιρία να διευκρινιστεί ένα θέμα που ενδεχομένως θα ήθελαν να θίξουν και άλλοι αναγνώστες.

Το περιοδικό θα επιθυμούσε να βοηθήσει όλους τους αναγνώστες. Υπό τις συγκεκριμένες συνθήκες, όμως, αυτό είναι αδύνατο! Τα παιχνίδια που γίνονται review είναι αυτά που οι διάφοροι αντιπρόσωποι μας παραχωρούν για το σκοπό αυτόν. Από ό,τι θα έχεις καταλάβει, οι διάφορες εταιρίες software έχουν αρχίσει να παραγκωνίζουν μηχανήματα όπως και το δικό σου. Λυπούμαστε, αλλά δεν μπορούμε να κάνουμε τίποτε περισσότερο, διότι στην αγορά δύσκολα βρίσκεις παιχνίδια και προγράμματα που τρέχουν στο δικό σου υπολογιστή. Αν οι κατασκευάστριες εταιρίες δεν σταματήσουν να προγραμματίζουν σε BASIC, τα πράγματα θα παραμείνουν ως έχουν, ενδεχομένως και να χειροτερεύσουν (σε λίγο ούτε ο Pentium θα είναι αρκετός). Κλείνοντας, θα ήθελα να ξέρεις ότι και εμείς είμαστε θύματα αυτής της κατάστασης και μας πονάει εξίσου με εσένα.

ΑΠΟΡΙΕΣ ΓΕΝΙΚΑ

Αγαπητό PC Master,
Είμαι καινούριος στο χώρο των υπολογιστών και έχω πολλές απορίες, γι' αυτό ας μπούμε κατευθείαν στις ερωτήσεις μου.

α) Πώς μπορώ να μεγαλώσω τη μνήμη ή τη χωρητικότητα του σκληρού μου δίσκου και τι συνέπειες θα είχε αυτό;

β) Θα ήθελα να μου πείτε μερικά καλά και μεσαία CD-ROMs 2x, 4x και 6x ταχύτητας, τις τιμές τους και, τέλος, αν αγοράσω ένα παιχνίδι που είναι σε CD-ROM και το βάζω σε CD-ROM 2x, 4x ή 6x θα παίζει κανονικά;

γ) Μπορείτε να μου πείτε πώς μπορώ:

1. Να γράψω από δισκέτα σε σκληρό;

2. Να αντιγράψω από σκληρό σε δισκέτα;

3. Να αντιγράψω (εφόσον έχω πύργο) από δισκέτα HD σε δισκέτα Floppy Disk και αντίθετα;

4. Να σβήνω προγράμματα ή παιχνίδια από το σκληρό ή από δισκέτες;

δ) Θα ήθελα να μου πείτε μερικές λύσεις και κωδικούς για τα παιχνίδια Doom I, Police Quest I, II, III (όχι απαραίτητα για το Police Quest).

ε) Πείτε μου μερικές τιμές για κάρτες ήχου και 3DO.

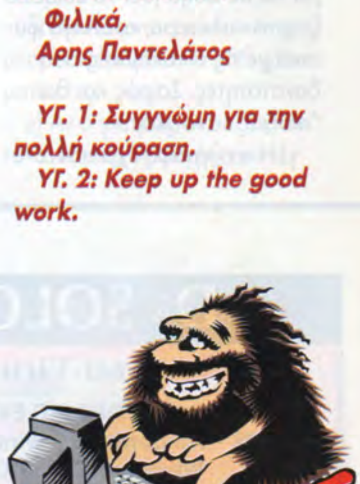
στ) Ποια είναι η τιμή των Windows 95;

ζ) Γίνεται να μεταφέρω από CD σε δισκέτες ή από CD σε σκληρό δίσκο;

η) Τέλος, θα ήθελα να μου εξηγήσετε τι είναι το Cyber box και το Internet.

Φιλικά,
Αρης Παντελάτος

ΥΓ. 1: Συγγνώμη για την πολλή κούραση.
ΥΓ. 2: Keep up the good work.



Φίλε Αρη,
α) Για να αυξήσεις τη χωρητικότητα του σκληρού σου δίσκου θα πρέπει να αγοράσεις κάποιον μεγαλύτερης. Η πράξη αυτή δεν θα είχε καμία συνέπεια στον υπολογιστή σου, πέρα από την αύξηση της χωρητικότητας του συγκεκριμένου αποθηκευτικού μέσου. Για να αυξήσεις τη μνήμη RAM θα πρέπει να αγοράσεις και άλλα SIMMs. Η αύξηση της μνήμης RAM βελτιώνει τις επιδόσεις

Αλληλογραφία

του υπολογιστή σου κυρίως στο περιβάλλον των Windows.

β) Τι εννοείς με τον όρο "μεσαία"; Δεν μπορούμε να σου προτείνουμε κάτι συγκεκριμένο, μια και δεν γνωρίζουμε τις απαιτήσεις σου. Πάντως, για τα σημερινά δεδομένα ένα 4x κρίνεται ικανοποιητικό. Αν βέβαια έχεις τη δυνατότητα αγοράς ενός μεγαλύτερου, ακόμα καλύτερα. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείς να απευθυνθείς σε κάποιο από τα καταστήματα που διαφημίζονται στο περιοδικό μας.

Επίσης, μια βόλτα στην αγορά θα σε βοηθήσει να επιλέξεις το καλύτερο, ανάλογα φυσικά με τις οικονομικές σου δυνατότητες. Σαφώς και θα "παίζει" κανονικά.

γ) Η αντιγραφή έχει πάντοτε τη μορφή: Copy <πηγή> <προορισμός>. Ετσι:

1. Αν βρίσκεσαι στον οδηγό Α: (Οδηγός δισκέτας) θα αντιγράψεις όλα τα αρχεία στο σκληρό σου δίσκο δίνοντας: copy *.* C:

2. Για να αντιγράψεις κάποιο αρχείο από το σκληρό σου δίσκο σε δισκέτα θα πρέπει να δώσεις: copy C:\όνομα αρχείου Α:

3. Ο τύπος του υπολογιστή δεν παίζει ρόλο στην αντιγραφή!! Ετσι, ανεξάρτητα από το αν έχεις πύργο, μπορείς να κάνεις αντιγραφή από δισκέτα 1.44 σε 1.22 με τη μόνη προϋπόθεση να έχεις και τους δύο τύπους. Αυτό μπορεί να γίνει δίνοντας: copy A:*.* B:

4. Μπορείς να απαλλαγείς από κάποια ανεπιθύμητα αρχεία με τη χρήση της εντολής delete. Πρόσεχε, όμως, γιατί η άσκοπη χρήση αυτής της εντολής μπορεί να αποβεί καταστροφική. Για να σβήσεις μια ολόκληρη δισκέτα δώσε: del A:*.* ενώ για να σβήσεις ένα αρχείο από τη δισκέτα δώσε: del A:\myfile.txt. Πρόσεχε όμως! Δίνοντας del *.* από το σκληρό δίσκο η εντολή αυτή θα σου διαγράψει όλα τα αρχεία!! Προσεκτικά, λοιπόν, και με μέτρο..

δ) Οι ερωτήσεις σου έχουν δοθεί στα αρμόδια τμήματα του περιοδικού.

ε) Οι τιμές για κάρτες ήχου 8bit αρχίζουν από 10.000 δρχ. και των 16bit από 20.000 δρχ. Η τιμή της 3DO είναι 99.000 δρχ. με ΦΠΑ.

στ) Η τιμή των Windows 95 είναι 24.000 δρχ. με ΦΠΑ.

ζ) Ναι, με τη διαφορά ότι στην περίπτωση των δισκετών θα χρειαστείς πάρα πολλές.

η) Το Internet είναι ένα παγκόσμιο δίκτυο στο οποίο μπορεί να συνδεθεί ο καθένας μας, αρκεί να έχει λογαριασμό σε κάποιο σύστημα (όπως η CompuLink) που προσφέρει τις υπηρεσίες του.

Στο δίκτυο αυτό θα βρεις οποιαδήποτε πληροφορία ψάχνεις, θα γνωρίσεις διάφορους χρήστες μέσω της αλληλογραφίας, θα μιλήσεις μαζί τους μέσω κάποιων ειδικών καναλιών, θα πάρεις το demo κάποιου νέου παιχνιδιού και πολλά άλλα που ο χώρος δεν μας επιτρέπει να αναφέρουμε. Το Cyberbox είναι ένα πακέτο που προσφέρει η CompuLink, το οποίο περιλαμβάνει τη δημιουργία λογα-

ριασμού στο σύστημα και τη δυνατότητα πρόσβασης στο Internet, δύο βιβλία με οδηγίες για το Internet, ετήσια συνδρομή στο περιοδικό "Ο Κόσμος του Internet", προγράμματα επικοινωνίας του συστήματός σου με την CompuLink καθώς και όλα τα εργαλεία που θα σου χρειαστούν προκειμένου να εργαστείς με το Internet. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείς να τηλεφωνήσεις στο: 9238672-5.

TV TUNER ΑΠΟΡΙΕΣ

Αγαπητό περιοδικό,
Με λένε Νίκο και έχω έναν 486/66. Θα ήθελα να σου κάνω μερικές ερωτήσεις σχετικά με μια κάρτα TV Tuner.

α) Μπορεί να τρέξει σε 286 - ασπρόμαυρο monitor VGA 14" με ανάλυση 640x480 - και κάρτα 512KB οθόνης;

β) Υπάρχει τσιπάκι μνήμης των 4MB 30P σε ένα; NAI ή OXI;

γ) Θα ήθελα να μου πεις για τη διαφορά IDE και EIDE.

δ) Πόσα χρώματα μπορεί να αποδώσει μια κάρτα οθόνης 512KB σε 640x480;

ε) Το monitor έχει πρόβλημα, ανά 7 δευτερόλεπτα περίπου κουνάει την εικόνα για λίγο. Από τι να είναι;

Μπράβο σας που κάνατε το περιοδικό "2 σε 1".

Μπράβο σας που κάνατε τη δισκέτα 1,44.

Λάθος σας που δεν κάνατε τη δισκέτα CD-ROM.

Τέλος ...χαιρετίσματα σε όλο τον κόσμο των PCs!

Με αγάπη,
Νίκος (N.T.G.)

Αγαπητέ φίλε Νίκο,
Τελικά, ό,τι εύχεστε γίνεται πραγματικότητα και ήδη είμαστε στο τρίτο CD!!

α) Μπορεί να τρέξει, αρκεί η οθόνη να έχει 50Hz κατακόρυφη συχνότητα ανανέωσης της οθόνης.

β) Ναι, υπάρχει.

γ) Πριν από μερικά χρόνια, οι επιδόσεις του κανονικού IDE σε ISA bus ήταν ικανοποιητικές για τις περισσότερες εφαρμογές. Η τεχνολογία όμως προχώρησε και η αυξημένη ταχύτητα του local bus (VLB ή PCI), που εμφανίστηκε για να καλύψει τις απαιτήσεις των εφαρμογών, έμενε σχετικά ανεκμετάλλευτη στον τομέα της επικοινωνίας των δίσκων. Επίσης, αυξήθηκαν οι απαιτήσεις σε χωρητικότητα, κάνοντας το φράγμα των 504MB ολοένα πιο αισθητό. Προκειμένου να συμβαδίσει το σύστημα των δίσκων με τις απαιτήσεις των εφαρμογών, αναπτύχθηκε από την Western Digital το πρότυπο Enhanced IDE (EIDE), το οποίο επιτρέπει αυξημένη ταχύτητα και χωρητικότητα, ενώ παράλληλα παρέχει τη δυνατότητα σύνδεσης πολλών διαφορετικών συσκευών στον ίδιο adapter.

δ) Μια κάρτα τέτοιου τύπου μπορεί να αποδώσει 256 χρώματα.

ε) Αν ο γιατρός δεν εξετάσει τον ασθενή, δεν βγάζει ποτέ

Αλληλογραφία

συμπεράσματα. Το καλύτερο που έχεις να κάνεις είναι να το πας σε κάποιον ηλεκτρονικό.

NOT ENOUGH MEMORY

***Α**γαπητό PC Master,*
Πολλοί φίλοι μου μού έλεγαν για το περιοδικό και έτσι το αγόρασα! Τα ερωτήματά μου είναι τα εξής:
α) Είμαι κάτοχος ενός 486DX/100MHz με 4MB RAM και 850 HD. Στη δισκέτα του τεύχους 67 το παιχνίδι Empire Soccer το έκανα εγκατάσταση και όταν πάω να το τρέξω από την command line, μου βγάζει το παιχνίδι αλλά δεν μπορώ να το τρέξω. Τι μπορώ να κάνω σε αυτή την περίπτωση;
β) Είμαι επίσης φανατικός των γρήγορων παιχνιδιών. Το βρήκα στο περιοδικό Multimedia και CD-ROM. Ολοκλήρωσα την εγκατάσταση, αλλά όταν τρέχω το παιχνίδι, αυτό δεν τρέχει και μου εμφανίζει το μήνυμα "Not Enough Memory". Πώς μπορώ να διορθώσω το πρόβλημα;
Με αγάπη,
Παντελής Φλούδας

ΥΓ. 1: Ελπίζω αυτά που έγραψα να μην είναι πολλά.
ΥΓ. 2: Θα ήθελα αναλυτικές οδηγίες για τη δεύτερη ερώτηση.
ΥΓ. 3: Παρακαλώ για όσο πιο γρήγορη δημοσίευση.

▼ Αγαπητέ φίλε Παντελή,
Δεν μας είπες πώς σου φάνηκε το περιοδικό μας. Περιμένουμε σχόλια σε επόμενο γράμμα σου.

α) Καλό είναι να τηλεφωνήσεις (9238672-5) και να μας πεις λεπτομερώς τι ακριβώς συμβαίνει, όταν "τρέχεις" το παιχνίδι. Οταν ένα παιχνίδι δεν "τρέχει", υπάρχουν ένα σωρό λόγοι.

β) Καταρχήν δεν μας λες για ποιο παιχνίδι πρόκειται, ώστε να εξακριβώσουμε τις συγκεκριμένες απαιτήσεις του σε μνήμη. Πάντως, για να τρέξεις το παιχνίδι, εφόσον έχεις πρόβλημα μνήμης, σου προτείνουμε να δημιουργήσεις μια boot δισκέτα και να επανεκκινήσεις τον υπολογιστή σου από αυτή. Τα βήματα που θα ακολουθήσεις για να κάνεις τη δισκέτα bootable είναι τα εξής:

- Format a:/u/s
- Κατόπιν δημιουργείς το Config.sys με τις εξής εντολές:

```
DEVICE = C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=UMB,HIGH
DEVICE = C:\CDROMDRIVER.SYS
```

(CDROMDRIVER=O Device Driver του CD-ROM που χρησιμοποιείς)

- Στη συνέχεια δημιουργείς το Autoexec.bat με τις εξής εντολές:

```
PATH=C:\DOS
C:\DOS\MSCDEX.EXE /D:ID /V
  /M:15 (ID = Κωδικός CD-ROM).
C:
```

ΥΓ. 1: Χεχε! Οχι.
ΥΓ. 2: Ελπίζω να σε ικανοποιούν.
ΥΓ. 3: Εφτασεεεεε!

ΑΠΟΡΙΕΣ, ΑΠΟΡΙΕΣ

***Α**γαπητό PC Master,*
Είμαι ένας καινούριος αναγνώστης σου και πολύ εντυπωσιασμένος από την ύλη σου. Είμαι 14 ετών. Καταρχήν, συγχαρητήρια για την ύλη σου και την ποιότητα της ενημέρωσης που προσφέρεις.
Είμαι κάτοχος ενός 486SX/30MHz με 8MB RAM.
α) Σε τι τιμή κυμαίνεται ένας σκληρός δίσκος 1.2G;
β) Συμφέρει να αγοράσω CD-ROM οκταπλής ταχύτητας;
γ) Υπάρχει βιβλίο στην αγορά το οποίο να αναφέρεται στην κατασκευή των ιών; Αν ναι, ποιο;
δ) Υπάρχει βιβλίο το οποίο να αναφέρεται στην κατασκευή διάφορων προγραμμάτων;
ε) Μπορείτε να μου γράψετε ένα πρόγραμμα και να μου επιδείξετε τον τρόπο να το κατασκευάσω κι εγώ;
στ) Μπορώ να κατασκευάσω προγράμματα με LOGO WRITE;
ζ) Πωλούνται στην αγορά συμπιεσμένες δισκέτες και, αν ναι, πόσο στοιχίζουν;
η) Πωλούνται στην αγορά άδεια CD-ROMs και, αν ναι, πόσο στοιχίζουν;
θ) Μπορείτε να μου εξηγήσετε πώς θα φτιάξω ένα παιχνίδι;
Σας παρακαλώ, απαντήστε μου όσο πιο γρήγορα γίνεται!
Φιλικά,
Σίμος Γαβριηλίδης

▼ Φίλε Σίμο,
Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Ας δούμε τις ερωτήσεις σου.

α) Γύρω στις 75.000 δραχμές.

β) Οκταπλής; Δεν νομίζεις ότι βιάζεσαι λιγάκι;

γ) Συγκεκριμένα για κατασκευή ιών δεν θα βρεις, θα βρεις όμως για προγράμματα Terminal and Stay Resident, τα οποία δουλεύουν όπως και οι ιοί. Το θέμα όμως με το οποίο θέλεις να ασχοληθείς είναι πολύ επικίνδυνο. Καλό είναι, λοιπόν, να φροντίσεις να μάθεις κάτι πιο χρήσιμο.

δ) Ναι, πάρα πολλά. Θα πρέπει να αποφασίσεις για το είδος της γλώσσας προγραμματισμού με την οποία θέλεις να ασχοληθείς και να αναζητήσεις στα βιβλιοπωλεία τους τίτλους που αναφέρονται σε αυτή.

ε) Η στήλη "How To" θα σε βοηθήσει με αρκετά προγραμματάκια. Οσον αφορά στον τρόπο κατασκευής του, αν έχεις το περιβάλλον της συγκεκριμένης γλώσσας στην οποία έχει αναπτυχθεί ο κώδικας, τότε τα πράγματα είναι απλά. Αντίγραψέ το!!

στ) Βέβαια με την LOGO μπορείς... Πού τη βρήκες όμως αυτή τη γλώσσα, έχει σχεδόν ξεχαστεί.

ζ) Οχι! Η συμπίεση των δισκετών γίνεται με ειδικά προγράμματα όπως τα pkzip, arj, lzh και άλλα.

η) Ναι, πωλούνται στην αγορά γύρω στις 2.500 δραχμές.

θ) Αυτό που ζητάς δεν μπορεί να γίνει μέσα από αυτές τις λίγες γραμμές. Θα χρειαζόμασταν τόμους!! Για να κατασκευάσεις ένα παιχνίδι θα πρέπει να γνωρίζεις μια γλώσσα προγραμματισμού πολύ καλά έως τέλεια!

ΑΛΛΑΓΕΣ ΣΤΗΝ ΥΛΗ

***Α**γαπητό PC Master,*
Είμαι ένας καινούριος αναγνώστης σου και δηλώνω ενθουσιασμένος με την ύλη. Σου γράφω για να σου θέσω ορισμένα ερωτήματά μου και να κάνω μερικές προτάσεις για

Αλληλογραφία

τη βελτίωση του περιοδικού.

Πρώτον, θα ήθελα να επισημάνω το γεγονός ότι λείπει μια στήλη με συγκριτικά για προγράμματα (games και utilities) που κυκλοφορούν στην αγορά.

Περνάω τώρα στις ερωτήσεις μου.

α) Εχω έναν 486SX με 8MB RAM, SVGA κάρτα γραφικών και δύο σκληρούς δίσκους (125MB και 250MB). Σκέφτομαι να τον εξοπλίσω με CD-ROM drive και μια κάρτα ήχου Sound-Blaster 16bit. Τι ταχύτητα προτείνεις; (Ενα 2x θα έκανε;) Αυτό το σύστημα κρίνεται επαρκές για να τρέξω προγράμματα όπως simulators ή audio προγράμματα για σύνδεση με ηλεκτρονικά όργανα μέσω midi;

β) Ποια κατά τη γνώμη σου είναι τα καλύτερα flight και race simulators καθώς και adventure παιχνίδια, που μπορούν να τρέξουν στον υπολογιστή μου;

Τέλος, σου στέλνω και τη δισκέτα του τεύχους 67 για να μου την αλλάξεις, καθώς δεν μπόρεσα να δουλέψω το Empire Soccer και το Shadowforce.

Ευχαριστώ εκ των προτέρων.

Ενας φανατικός φίλος σου...

Α. Νασιόπουλος

ΥΓ. 1: Παρακαλώ να δημοσιευτεί το γρηγορότερο δυνατό.

ΥΓ. 2: Περιμένω με ανυπομονησία το CD!!

Αγαπητέ μας φίλε,

Ο χώρος του περιοδικού είναι αρκετά περιορισμένος. Αυτό που μας ενδιαφέρει πρώτα από όλα είναι να διατηρούμε την τιμή του περιοδικού σε όσο το δυνατόν χαμηλά επίπεδα. Καλή η πρότασή σου για τα utilities. Σε ό,τι αφορά τα games, στη σύγκριση δύο παιχνιδιών ιδίου τύπου θα μπορούσε να σε βοηθήσει (κατά κάποιον τρόπο) η βαθμολογία που παραθέτουμε στο τέλος κάθε παρουσίασης.

α) Θα πρότεινα το 4x. Εξαρτάται όμως από το αν έχεις τα χρήματα να το αγοράσεις και αν το συγκεκριμένο εξυπηρετεί τις ανάγκες σου. Οπως αντιλαμβάνεσαι, είναι εντελώς προσωπικό θέμα. Πάντως, τα συγκεκριμένα (CD και κάρτα ήχου) κρίνονται ικανοποιητικά για τις απαιτήσεις της εποχής. Ας περάσουμε τώρα στο δεύτερο σκέλος της ερώτησής σου. Οσον αφορά στα simulators εξαρτάται από το παιχνίδι και τις απαιτήσεις του, διότι έτσι όπως λειτουργούν τα software houses σε λίγο δεν θα μπορούμε ούτε εξομοιωτή... μύγας να πετάξουμε αν δεν έχουμε Pentium!! Σε γενικές γραμμές, πάντως, ο υπολογιστής σου θα σε βγάλει ασπροπρόσωπο τόσο στα παιχνίδια όσο και στο θέμα του midi.

β) Πάντα κατά την ταπεινή μου γνώμη, τα καλύτερα Flight είναι τα U.S. Navy Fighters και Air Warrior, ενώ στην κατηγορία των Race τα Nascar και Formula Grand Prix 1. Οσο για τα Adventures, μου αρέσουν τα Full Throttle, The Dig και Prisoners Of Ice.

ΥΓ. 1 και 2: Ικανοποιημένος;

ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΧΩΡΙΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ...

Ο φίλος Παναγιώτης Πατλάκας έχει κάποιο πρόβλημα με τον υπολογιστή του.

Φίλε Παναγιώτη, το ότι φταίει το software που ο υπολογιστής δεν δουλεύει σωστά το ακούω πρώτη φορά στη ζωή μου και μάλιστα από τεχνικούς!! Εκτός κι αν σου είπαν κάτι άλλο και δεν κατάλαβες. Οσον αφορά στο σκληρό σου δίσκο, φταίει κατά 90% ο controller. Το συγκεκριμένο παιχνίδι μάλλον έχει πρόβλημα. Το μόνο που έχεις να κάνεις είναι να το αντικαταστήσεις.

Ο φίλος Πόγκας Χρήστος θέλει να εκφράσει το παράπονό του για το ότι το περιοδικό αργεί να φτάσει στην επαρχία και μάλιστα εξαιτίας αυτής της καθυστέρησης έχασε το διαγωνισμό του Οκτωβρίου.

Φίλε Χρήστο, δεν ευθυνόμαστε εμείς για την καθυστέρηση αλλά το πρακτορείο διανομής. Για μία ακόμη φορά ζητάμε συγγνώμη εκ μέρους του! Αν ήταν στο χέρι μας, να είσαι σίγουρος ότι θα λάμβανες το περιοδικό στην ώρα του.

Ο φίλος Γιάννης Προδρομίδης (σωστά το έγραψα;) αναφέρει σε επιστολή του ότι στη δισκέτα του τεύχους 68 ανακάλυψε κάποιον ιό!!

Φίλε Γιάννη, θα το επαναλάβω για πολλοστή φορά. Οπως γράφεις άλλωστε και εσύ ο ίδιος στο γράμμα σου, οι δισκέτες ελέγχονται με τα τελευταία anti-virus της αγοράς.

Εξάλλου, σκέψου το και διαφορετικά. Μια και οι δισκέτες βγαίνουν σε μαζική παραγωγή, αυτό θα συνέβαινε μόνο σε σένα; Νομίζω είναι αρκετά λογικό αυτό, δεν συμφωνείς; Η δισκέτα που μας αναφέρεις μάλλον έχει καταστραφεί από κάποιον εξωτερικό παράγοντα. ΔΕΝ υπάρχει ιός με τα συμπτώματα που αναφέρεις, τουλάχιστον μέχρι τώρα! Τα αντιβιοτικά που έχεις είναι αρκετά καλά και αξιόπιστα. Αντιβιοτικά μπορείς να βρεις παντού!! Σε CD-ROMs, σε διάφορες δισκέτες περιοδικών, στο Internet (αν έχεις πρόσβαση), ακόμα και από κάποιο φίλο σου αν δεν είναι πειρατική κόπια! Ναι, αν έχεις ιό, αυτός καταλαμβάνει τμήμα της μνήμης και με αυτόν τον τρόπο εξαπλώνεται και μολύνει και άλλα αρχεία. Για το λόγο αυτόν άλλωστε τα αντιβιοτικά το πρώτο που εξετάζουν είναι η μνήμη.

Τέλος, σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια και ...εδώ είμαστε.

Ο φίλος Γιάννης Κούτρος μας λέει πως έχει 4MB μνήμη και μας ρωτάει εάν θα έπρεπε να την αναβαθμίσει.

Γιάννη, δεν μας αναφέρεις τι υπολογιστή έχεις!! Τέλος πάντων, η αναβάθμισή της εξαρτάται από το είδος των εργασιών που επιτελείς με τον υπολογιστή σου.

Αν σκέφτεσαι να εγκαταστήσεις τα Windows 95, τότε σίγουρα θα χρειαστείς περισσότερη μνήμη. Μας ζητά επίσης να του προτείνουμε τι να αγοράσει: Εκτυπωτή ή CD-ROM; Εχουμε αναφέρει επανειλημμένως ότι το περιοδικό δεν πρόκειται ποτέ να κάνει τέτοιου είδους προτάσεις, μια και δεν είναι σε θέση να γνωρίζει τις προσωπικές ανάγκες κάθε αναγνώστη.

Η αγορά του ενός ή του άλλου περιφερειακού είναι εντελώς προσωπική άποψη, αφού κρίνεται ανάλογα με τις απαιτήσεις σας. Για πληροφορίες σχετικά με το Internet μπορείς να τηλεφωνήσεις στο 9238672-5. ■

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ PC MASTER

Ο ΠΙΟ MUST ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

4 μήνες αγωνία!
Τεράστια συμμετοχή
Πάρα πολλές σωστές απαντήσεις
Και... 12 τυχεροί νικητές

1ος

ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ ΑΝΑΣΤΑΣΙΟΣ,
Κολοκοτρώνη 74-76, Πεύκη
Κερδίζει: 1 Η/Υ mini tower 486SX/40, 4MB RAM, 1.44 FDD, VGA κάρτα γραφικών, έγχρωμη οθόνη
Προσφορά της εταιρίας **MICROCHIP STUDIO ΕΠΕ**, Αργυρουπόλεως 42, Αργυρούπολη, τηλ.: 9961945-7, fax: 9941537

2ος

ΓΚΟΝΟΥΛΛΟΥ ΦΕΛΙΤΣΕ,
Φαιστού 12, Α. Γλυφάδα
Κερδίζει: 1 κάρτα ήχου Sound Edge SW 20-PC
Προσφορά της εταιρίας **AMY AE**, Τροίας 58, τηλ.: 6133000, fax: 6133301

ΣΩΣΤΕΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ: DAEDALUSENCOUNTER, BIOFORGES, DARKFORCES, DOOM, FULLTHROTTLE

3ος: **ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΙΔΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ**, Τ.Θ. 113 47, Θεσσαλονίκη
4ος: **ΜΠΟΥΡΝΙΑΣ ΠΕΤΡΟΣ**, Στ. Ελλάδος 12, Πέραμα
5ος: **ΣΑΣΛΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ**, Σηφάκη 27, Ηράκλειο Κρήτης
6ος: **ΚΟΥΤΣΟΜΑΡΚΟΣ ΝΙΚΟΣ**, Ετεοκλέους 8-10, Θεσσαλονίκη
7ος: **ΣΕΛΛΟΥΝΤΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ**, Μεσογείων 29, Αθήνα
8ος: **ΑΝΤΩΝΑΚΑΚΗΣ ΓΙΑΝΝΗΣ**, Σπ. Λάμπρου 30, Πειραιάς
9ος: **ΚΥΡΙΑΚΟΥ ΒΑΣΙΛΗΣ**, Γενναδίου 1, Σέρρες
10ος: **ΠΑΠΑΣΤΑΜΑΤΙΟΥ ΓΕΩΡΓΙΟΣ**, Μηδείας 18, Θεσσαλονίκη
11ος: **ΠΥΡΓΙΩΤΑΚΗΣ ΜΑΝΟΣ**, Μ. Τριανταφυλλίδη 12, Ιεράπετρα
12ος: **ΧΑΤΖΗΣΤΡΑΤΗΣ ΒΑΣΙΛΗΣ**, Ανω Ηλιούπολη 63, Ρόδος
Κερδίζουν: 1 τίτλο CD-ROM ο καθένας
Προσφορά της εταιρίας **ΜΕΤΡΟΝ**, Εθνικής Αμύνης 15, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 031-264608, fax: 031-281292

ΕΠΙΛΑΧΟΝΤΕΣ: ΗΛΙΟΠΟΥΛΟΣ ΓΡΗΓΟΡΗΣ, Αθήνα - ΜΟΥΣΤΑΚΑΣ ΒΑΓΓΕΛΗΣ, Θεσσαλονίκη - ΡΟΥΜΠΗΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ, Αθήνα - ΠΑΣΑΣ ΠΕΤΡΟΣ, Θεσσαλονίκη - ΧΡΙΣΤΟΔΟΥΛΟΥ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ, Θεσσαλονίκη - ΖΑΜΠΟΓΛΟΥ ΔΗΜΗΤΡΗΣ, Θεσσαλονίκη - ΣΠΑΝΟΣ ΒΑΣΙΛΗΣ, Ιωάννινα - ΚΟΥΚΑΚΗΣ ΜΑΥΡΟΥΔΗΣ, Χρυσούπολη - ΤΣΟΜΠΑΝΙΔΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ, Καλαμαριά - ΤΣΙΚΝΑΣ ΑΝΑΣΤΑΣΙΟΣ, Βόλος - ΣΟΥΛΔΑΤΟΣ ΒΑΓΓΕΛΗΣ, Γαλάτσι - ΒΑΣΙΛΩΤΤΟΣ ΚΥΡΙΑΚΟΣ, Ρόδος

ΠΩΣ ΘΑ ΠΑΡΑΛΑΒΕΤΕ ΤΑ ΔΩΡΑ ΣΑΣ: Οι νικητές θα παραλάβουν τα δώρα τους από τα γραφεία του περιοδικού PC MASTER (Λ. Συγγρού 44, Αθήνα, τηλ.: 9238672-5, 9225520) μέχρι και τις 20/3/96. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Σε περίπτωση που κάποιος από τους νικητές δεν παραλάβει το δώρο του, για λόγους που δεν αφορούν στο περιοδικό, το δώρο θα παραλάβει ο πρώτος από τους δώδεκα επιλαχόντες.

VR, WIN 95 & ΔΙΑΦΟΡΑ ΑΛΛΑ

Εδώ είμαστε και πάλι... Επιστρέφω με virtual reality, Windows 95 (τι να κάνουμε, είναι μόδα...), φορητούς, Internet και πολλές-πολλές όμορφες εικόνες λόγω θεματολογίας. Ελπίζω να περάσετε ευχάριστα.

του Δημήτρη Χριστακόπουλου
jim@compulink.gr
http://www.compulink.gr/login/928/club/Users/jim

Ένα από τα αγαπημένα μου θέματα, στην απίθανη περίπτωση που δεν το έχετε καταλάβει ακόμη, είναι η Virtual Reality. Διευκρινίσαμε όμως εξαρχής ότι η στήλη έχει και Hi-Tech βλέψεις, ακολουθώντας τις προτιμήσεις του γράφοντος.

Αυτήν τη φορά σας έχω μια σειρά από εικόνες από το πρόγραμμα SuperScape, της ομώνυμης εταιρίας. Ξέρετε, τα προγράμματα αυτού του είδους έχουν προχωρήσει πολύ και αποτελούν ένα είδος software studio για να δημιουργήσετε μια πλήρη εφαρμογή. Οχι, δεν έχω στην κατοχή μου το θαυμάσιο αυτό πρόγραμμα, αλλά δανείστηκα τις φωτογραφίες από τον κόμβο της εταιρίας στον Web (www.superscape.com).

Αν το καλοσκεφτείτε, μια πολύ καλή εφαρμογή για τα διάφορα virtual reality κράνη είναι σαν οθόνες για τον υπολογιστή μας. Πάρτε, για παράδειγμα, τα Virtual IO Glasses που έχουν κυκλοφορήσει. Οταν τα φοράτε, σας δίνουν την εντύπωση ότι παρακολουθείτε μια οθόνη 100 ιντσών. Σκέφτεστε τίποτα καλύτε-



ρο ή μεγαλύτερο; Η περίπτωση αυτή είναι κάπως ακραία προς το παρόν, αλλά μήπως και όλη η υπόθεση περί εικονικής πραγματικότητας δεν είναι κάτι που αγγίζει τα άκρα;

Προγράμματα όπως το SuperScape δίνουν στον developer μεγάλη ευχέρεια κινήσεων και δυνατά εργαλεία για να υλοποιήσει αυτά που έχει στο μυαλό του. Το σημαντικότερο είναι ότι τα εργαλεία είναι διαθέσιμα για κοινές πλατφόρμες, όπως ένα PC που τρέχει Windows 95. Θα χρειαστείτε πολύ μεγάλη υπολογιστική ισχύ, όμως είναι κάτι εφικτό! Υπάρχουν παράλληλα και οι προβληματισμοί. Κάποιοι το θεωρούν κάτι σαν ναρκωτική ουσία, ικανή να αλλοιώσει την εντύπωσή μας για τον αληθινό κόσμο. Το τι έχω ακούσει δεν λέγεται. Πρέπει να ξεδιαλύνουμε ότι τα συστήματα εικονικής πραγματικότητας δεν επεμβαίνουν στον οργανισμό μας ούτε επιδρούν πάνω μας σε επίπεδο ύλης. Με λίγα λόγια δεν κινδυνεύετε να βγείτε μεταλλαγμένοι από μια τέτοια εμπειρία, ζαλισμένοι ίσως. Σε τελική ανάλυση, δεν είναι τίποτε άλλο από προβολή εικόνων. Εχετε δει πολλούς να βγαίνουν από το cinema διαφορετικοί από ό,τι μπήκαν;



KAI's Power Tools.

WINDOWS 95

Εγώ ήμουν που έλεγα καλά λόγια; Φωτιά να πέσει να με κάψει! Τα άτιμα, τόσον καιρό όλα μέλι-γάλα και να με εγκαταλείπουν την πιο κρίσιμη στιγμή! Μισό λεπτό, να εξηγήσω από την αρχή...

Είμαι λοιπόν στη Cyberia, έχοντας αναλάβει μια από τις παρουσιάσεις/ομιλίες, έχω ετοιμάσει τα ωραία μου slide shows και ξεκινώ με άνεση επί της ουσίας. Οταν όμως φτάνω στις τελευταίες διαφάνειες, άξαφνα εμφανίζεται εμπρός μου το μήνυμα: "Out of Memory"!!! (τα θαυμαστικά δικά μου). Ακούστε κόσμε, μηχάνημα με 16 MB μνήμης, να έχει ανοικτό το Powerpoint με ένα slide show του 1 MB μόλις και μια ακόμη εφαρμογή στο υπόβαθρο και να βγάζει "Out of Memory". Να με εγκαταλείπει το αγαπημένο μου πρόγραμμα στο πιο λεπτό σημείο και να απομένω να χάσκω την οθόνη, κάθιδρος και αμήχανος.

Πρώτα τα ελαφρυντικά. Το συγκεκριμένο μηχάνημα δούλευε από την αρχή της ημέρας και είχε τραβήξει τα πάνδεινα. Ετρεχε κυρίως το Lotus ScreenCam, που η αλήθεια είναι ότι δεν συνεργάζεται καλά με τα Windows 95. Αποδείχθηκε όμως ότι μια εφαρμογή με άσχημη συμπεριφορά μπορεί να κάνει τέτοια ζημιά στη διαχείριση μνήμης που να αφήσει το σύστημα "ξεκρέμαστο" από πόρους. Ομολογώ πως η περίπτωση είναι ακραία και μου άφησε μια κάποια πίκρα. Εξάλλου απεχθάνομαι το γεγονός ότι επαληθεύονται οι κανόνες του Murphy. Το συμπέρασμα είναι πως όσο καλά και αν έχετε προετοιμάσει μια παρουσίαση, αν είναι να σας συμβεί δεν γλιτώνετε το μοιραίο με τίποτε.

ΕΛΑΒΑ ΚΑΙ ΓΡΑΜΜΑΤΑ...

...για τα Windows 95. Οι ηλεκτρονικοί επιστολογράφοι και πιστοί αναγνώστες συνεχίζουν να έχουν θετικές εμπειρίες. Εντύπωση μου προξένησε μια επιστολή από την Κρήτη, η πρώτη που αναφερόταν σε Windows 95 και δικτυακά θέματα, όπου τα αποτελέσματα ήταν ανάμεικτα. Πάντως, το γράμμα στάθηκε αφορμή να αναλογιστώ κάτι ενδιαφέρον. Ουσιαστικά, μέσα από τα ονόματα των servers του Internet έχουμε και ένα ζωντανό κομμάτι ιστορικής περιγραφής. Η συγκεκριμένη επιστολή ερχόταν από έναν server με το όνομα fortezza. Ετσι αποκαλούν οι Κρητικοί τα κάστρα-απομεινάρια της παλαιάς ενετικής κυριαρχίας. Κάθε server και μια χαρακτηριστική γωνιά της Ελλάδας, κάθε διεύθυνση και ένας συνειρμός σε μέρη της επικράτειάς μας.

Γενικά πάντως τα Windows 95 δεν είχαν την αναμενόμενη ανταπόκριση. Αντε να πούλησαν μέχρι τώρα 10 εκατομμύρια κομμάτια, ποσό που είναι κατώτερο των προσδοκιών της Microsoft. Το άσχημο είναι ότι πήρε στο λαιμό της και εταιρίες όπως η Corel, που επένδυσαν στις μελέτες για σαρωτική επιτυχία των 95 και τώρα βρίσκονται σε δύσκολη θέση. Εσείς δεν υπάρχει λόγος να βιάζεστε. Είδα λίγο τα επόμενα Windows, με κωδικό Nashville, που θα αποτελέσουν και τα "Windows 96". Είναι περισσότερο σταθερά σύμφωνα με όσους τα δουλεύουν στην beta έκδοση που έχει κυκλοφορήσει και σίγουρα θα έχουν διορθώσει αρκετά bugs. Καλύτερα λοιπόν να κάνετε λίγη υπομονή ακόμη και να αναβαθμιστείτε μια και καλή.

WINTER CYBERIA '95

Η έκθεση ήταν εμφανώς καλύτερη σε σχέση με την καλοκαιρινή και είχα την ευκαιρία να γνωριστώ από κοντά με ανθρώπους που ήξερα από τα user-IDs. Αποτελούμε πάντως όλοι μας ένα ατέλειωτο μωσαϊκό, με κάθε λογής δείγματα. Δεν έχω δει πιο ετερόκλητη και απίθανη ομάδα ανθρώπων. Η έκθεση είχε video walls που τις έδιναν μια πιο... χολιγουντιανή χροιά, πολλά μηχανήματα συνδεδεμένα στο Internet και κόσμο που δεν ήξερε τι ήθελε, αλλά πάντως το έβρισκε! Ο Web τελικά είναι η δεύτερη μεγαλύτερη ιδέα, μετά τον προσωπικό υπολογιστή. Οσοι δουλεύετε με



Ο κόμβος της eexi. Αλλο ένα δείγμα που αρχίζουν να αποκτούν τα ελληνικά sites.

το Netscape, σημειώστε ότι δεν χρειάζεται να δίνετε πάντοτε το http:// μπροστά από κάθε διεύθυνση. Δώστε κατευθείαν www.compulink.gr για παράδειγμα, και είστε έτοιμοι. Καμιά φορά και τα απλούστερα πράγματα, όταν δεν τύχει να αναφερθούν, είναι πολύ σημαντικά.

Μια και η κουβέντα μας περιστρέφεται γύρω από το Internet, έχω να παρατηρήσω ότι βαρέθηκα να βλέπω περισπούδαστα ρεπορτάζ στην τηλεόραση για το πόσο επιβλαβείς είναι οι υπολογιστές, τι άθλιο που είναι το Δίκτυο με το sex να κυριαρχεί και τα γνωστά. Μα καλά, κανένας δεν μπήκε ποτέ στον κόσμο να αναλογιστεί πόσα θαυμάσια πράγματα κάνουμε όλοι εμείς και να γράψει δύο κουβέντες πιο ώριμες; Λογικά με τόσες ώρες μπροστά στο PC, θα έπρεπε να είχαμε μεταλλαχτεί σε παράξενα όντα, αν ακολουθήσουμε τη συλλογιστική των διαφόρων "ειδικών". (Μα πού έχω βάλει αυτό το εμφύτευμα πυριτίου τέλος πάντων;... Α, νάτο, εδώ είναι...)

Η ΤΙΜΗ ΤΗΣ ΜΝΗΜΗΣ ΠΕΕΕΕΕΕΦΤΕΕΙΙΙΙΙ...

Ενα φαινόμενο πολύ ενδιαφέρον, κυρίως για την τσέπη μας. Παραδοσιακά οι μνήμες ήταν ακριβές, γύρω στις 12.000 δρχ./MB. Τον τελευταίο καιρό έχουν πέσει στις 7.000 δρχ./MB και μάλιστα με διάθεση να μειωθούν περαιτέρω. Αγοράστε λοιπόν, διότι είναι μοναδική ευκαιρία, εφόσον προγραμματίζετε κάποια αναβάθμιση. (Ελπίζω να μην τις γρουσουζέψω και αρχίσουν να ανεβαίνουν πάλι, μόλις πάρετε το τεύχος στα χέρια σας.) Εκτός όμως από τις μνήμες, έντονη πτωτική πορεία (ούτε στο χρηματιστήριο να ήμαστε) ακολουθούν και αρκετά άλλα περιφερειακά/εξαρτήματα, ιδίως οι σκληροί δίσκοι και οι επεξεργαστές. Με τις AMD και Cyrix να παρουσιάζουν - επιτέλους - τις δικές τους προτάσεις στην κατηγορία επεξεργαστών 586, ο συναγωνισμός αναμένεται έντονος, όπως έντονη αναμένεται και η περαιτέρω μείωση στις τιμές των Pentium από τη μαμά Intel.

ΕΝΑ PC ΓΙΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΔΟΥΛΕΙΕΣ

Κανονικά έπρεπε να δημοσιευθεί στο προηγούμενο τεύχος, αλλά τώρα έχουμε και επίσημες ανακοινώσεις. Σύμφωνα λοιπόν με τον αξιότιμο διευθύνοντα σύμβουλο της Compaq, είναι στα σκαριά μια καινούρια σειρά οικιακών υπολογιστών που θα αποτελέσουν στην κυριολεξία το δεξί σας χέρι στις δουλειές του σπιτιού. Και αυτό διότι, εκτός από μια πλήρη συσκευή επικοινωνίας, το PC αυτό θα ελέγχει αυτόματα όλες τις ηλεκτρικές οικιακές συσκευές! Εκεί δηλαδή που δουλεύετε στο Excel, θα πατάτε ένα κουμπάκι και θα ετοιμάζετε το πλυντήριο για μπουγάδα. Θα υπάρχει ένα πρόγραμμα-κονσόλα που θα ελέγχει κεντρικά όλο μας το νοικοκυριό. Επίσης, το PC θα έρχεται με ενσωματωμένο TV-tuner, για να μη χάνετε το αγαπημένο σας πρόγραμμα όση ώρα surfάρετε στο Internet ή γράφετε ένα κείμενο στο Word. Θα επικοινωνεί με το συναγερμό σπιτιού και αυτοκινήτου, θα ρυθμίζει έξυπνα την κατανάλωση ρεύματος, όπου αυτό είναι εφικτό (έτσι δεν θα χρειαστεί να ανησυχείτε που ο μικρός Κωστάκης ξέχασε πάλι ανοικτό το φως) και θα προσαρμόζεται αυτόματα στις συνήθειες κάθε μέλους της οικογένειας. Οχι, δεν θα βγάζει και το σκύλο βόλτα αλλά θα μπορεί (επιτέλους) να ψήνει καφέ. Γενιές και γενιές πληροφορικάριων συναντούν τη δικαίωση, καθώς το αγαπημένο μας PC γίνεται επιτέλους (έστω και έμμεσα) καφετιέρα. Γουάου...

ΦΟΡΗΤΕΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ...

Θα σας διηγηθώ μια περιπέτεια με το φορητό υπολογιστή ενός φίλου. Πρόκειται για ένα μηχάνημα Zenith, με έναν 486SX και 4 MB μνήμης. Με την ευκαιρία να αναφέρω ότι οι φορητοί της Zenith έχουν αποκτήσει παγκοσμίως όνομα, χάρη στη λειτουργικότητα και την αξιοπιστία τους. Σε αυτό το μηχάνημα λοιπόν, είχαν εγκατασταθεί τα Windows 95 και το επόμενο βήμα ήταν να τακτοποιηθούν και τα Internet Tools. Ο φίλος νόμιζε πως είναι απαραίτητη η εγκατάσταση ολόκληρου του MS Plus, για να έχει dial-up πρόσβαση στην CompuLink και από εκεί σύνδεση με Internet. Ομως το μόνο που απαιτείται είναι το αρχείο rnaplus.inf, που πρέπει να γίνει install και μετά να ρυθμιστούν οι διάφορες παράμετροι (IP address και τα γνωστά). Πέρασε λοιπόν μεγάλη ταλαιπωρία, διότι πάλευε για την εγκατάσταση του Plus, αλλά το πακέτο δεν του έκανε το χατίρι, βγάζοντας κάποιο περίεργο μήνυμα ότι δεν μπορεί να βρει ένα αρχείο και διάφορα παράξενα. Τέλος πάντων, αφού εγκαταστήσαμε και ρυθμίσαμε πρωτόκολλα και παραμέτρους, φάνηκε ότι τα πράγματα θα εξελίσσονταν σχετικά ομαλά, αν και έφυγα προτού δω το αποτέλεσμα... ολοκληρωμένο. Πρέπει εδώ να επισημάνω ότι με εντυπωσίασαν τα Windows 95, διότι αναγνώρισαν με σχετική ευκολία μια κάρτα PCMCIA (PC Card λέγεται πλέον), την οποία πρώτη φορά στη ζωή μου είχα ακούσει. Τελικά έχει γίνει πράγματι καλή δουλειά στο Plug & Play. Ακόμη και αν κάτι δεν το δουν αυτόματα τα 95, το πιθανότερο είναι πως θα βρίσκεται μέσα σε μια αχανή λίστα από προϊόντα και μοντέλα, έτοιμο να το διαλέξετε και να συνεχίσετε έπειτα χωρίς προβλήματα.

Στο ίδιο φορητό μηχάνημα είχε συνδεθεί και ένα εξωτερικό CD-ROM, ένα κατασκεύασμα πολύ-πολύ έξυπνο και πρακτικό, που σε ένα κουτί προσέφερε παράλληλη και SCSI σύνδεση, οπότε μπορούσε να χρησιμοποιηθεί πρακτικά από οποιοδήποτε μηχάνημα. Από

τις καλύτερες ιδέες και υλοποιήσεις που έχω δει. Πάντως βλέπω οι κάτοχοι φορητών να αυξάνονται αργά αλλά σταθερά. Το παράξενο σε αυτή την υπόθεση είναι πως οι περισσότεροι έχουν την Πληροφορική ως χόμπι και όχι ως επάγγελμα. Για εμάς τους ταπεινούς πληροφορικάριους, η απόκτηση ενός τέτοιου μηχανήματος μοιάζει μακρινό και ακριβό όνειρο. Εχω βαρεθεί να βλέπω γιατρούς, οδοντιάτρους και φαρμακοποιούς με notebooks!

I LOVE INTERNET

Λοιπόν, θυμάστε που σας είχα μιλήσει για ένα πρόβλημα με το CD μου (μάρκας Sanyo) τον προηγούμενο μήνα. Δεν διάβαζε ένα CD-audio. Πρόσφατα επισκέφτηκα τον κόμβο της Micron και βρήκα τους καινούριους drivers για Windows 95, μαζί με ένα patch που διορθώνει το συγκεκριμένο πρόβλημα που παρουσιαζόταν σε αρκετά δισκάκια και ήταν πρόβλημα του driver. Σε κάτι τέτοια το Internet είναι πράγματι ανεκτίμητο. Η συγκεκριμένη έκδοση διόρθωνε κάποιο πρόβλημα με τον driver του διαύλου PCI, ουσιαστικά δηλαδή προμηθεύτηκα και καινούριο .VXD για τον controller. Ομως δεν θα δουλέψει σε οποιοδήποτε μηχάνημα, διότι το προγραμματάκι έψαχνε πρώτα να βρει το BIOS του Micron Millennia.

Επίσης, κατέβασα και τους καινούριους drivers για την Millenium (τη γνωστή και μη εξαιρετέα κάρτα γραφικών της Matrox), που υποστηρίζουν και την περίφημη προδιαγραφή DirectDraw της Microsoft. Αυτό που με κατέπληξε ήταν η ταχύτητά τους. Ενώ στην προηγούμενη έκδοση (που ουσιαστικά ήταν η beta) έπαιρνα δείκτη 15.6 στο Graphics Winmark 96 των benchmarks του PC Magazine, με τη νέα έκδοση που είναι και σε τελική μορφή, πήρα 19.2! Μιλάμε για αύξηση της τάξεως του 23%, από software και μόνο! Εκεί στη Matrox κάνουν πράγματι καλή δουλειά σε όλα τα επίπεδα, γεγονός που επαληθεύεται και από τις προτιμήσεις του αγοραστικού κοινού, παρά την κάπως τσουχτερή τιμή της.

ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Kai's Power Tools 2.0. Σίγουρα θα τα έχετε ακούσει κάπου. Πρόκειται για μια φημισμένη σειρά από plug-ins, που συνεργάζονται με πολλά προγράμματα επεξεργασίας εικόνας και δημιουργούν μερικά καταπληκτικά effects! Μου δόθηκε λίγος χρόνος να τα εξερευνήσω και ομολογώ πως εντυπωσιάστηκα τόσο με τα διάφορα φίλτρα, textures και fractal designs όσο και με την ίδια την "αίσθηση" που δίνει το πρόγραμμα στον τελικό χρήστη. Υπάρχει όμως ένα μικρό πρόβλημα: Οι γνώσεις μου στο χώρο της γραφιστικής είναι από περιορισμένες έως ανύπαρκτες, οπότε είναι κάπως δύσκολο να τα αξιοποιήσω. Πάντως σας παραθέτω και τη σχετική φωτογραφία για να ξεφύγουμε λίγο από τα τετριμμένα και να παρουσιάσουμε κάτι διαφορετικό ως αίσθηση και user-interface.

Πολλά έτοιμα αντικείμενα για να μην παιδεύεστε.





Το τελικό αποτέλεσμα: Μια virtual πόλη.

Η ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Αυτήν τη φορά θα στραφούμε στην εγχώρια αγορά, η οποία σταδιακά εμπλουτίζεται με αξιόλογο υλικό. Ενας από τους κόμβους που μου άρεσαν, ήταν και αυτός της ΕΕΧΙ (Ενωση Ελλήνων Χρηστών Internet) που πρόσφατα ανανεώθηκε, εμπλουτίστηκε και γενικά γνώρισε ένα γερό lifting. Το αποτέλεσμα είναι καλαίσθητο και λειτουργικό, γι' αυτό σας προτείνω να επισκεφθείτε τον κόμβο στη διάρκεια του netsurfing σας. Η διεύθυνση είναι http://www.eexi.gr, αλλά δυστυχώς οι ταχύτητες που συνάντησα δεν ήταν και οι καλύτερες δυνατές. Εχουν επίσης και ένα καταπληκτικό Java applet στην εισαγωγική τους σελίδα.

ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ VALLEY

Και όχι Στουρνάρα όπως μερικοί λανθασμένα κατονομάζουν. Περνούσα λοιπόν τις προάλλες (ξέρετε, εκεί που τα computer shops είναι αραιά, 5-6 το πολύ ανά τετραγωνικό μέτρο) και όπως πάντοτε χάζευα τις βιτρίνες.

Τα περισσότερα καταστήματα έχουν υπολογιστές που τρέχουν διάφορα demos, για να τραβήξουν την προσοχή του κοινού. Σε δύο από αυτά παρατήρησα δύο μηχανήματα, το ένα ήταν IBM και το άλλο Hewlett Packard. Το πρώτο είχε στην οθόνη του φαρδύ-πλατύ ένα μήνυμα "Hard disk failure" και το άλλο ήταν στο BIOS, με δύο κόκκινες ενδείξεις στο τέλος να δείχνουν ότι απέτυχε σε δύο από τα tests ελέγχου. Τι ειρωνεία αλήθεια!

Εντάξει, δεν είπε κανείς ότι θα βγάλουμε συμπεράσματα από τέτοια γεγονότα, αλλά λίγη προσοχή δεν βλάπτει. Στο μυαλό του περαστικού αναπτύσσονται υποσυνείδητα διάφορες σκέψεις...

ΜΗ ΧΑΣΕΤΕ ΤΟ ΕΠΟΜΕΝΟ ΕΠΕΙΣΟΔΙΟ...

Παραλειπόμενα από το αφιέρωμα για το SOHO. Αυτό και μόνο επαρκεί για να γράψω ολόκληρο μυθιστόρημα είμαι βέβαιος! Μέχρι τον επόμενο μήνα ίσως ξεδιαλύνω γιατί μερικές φορές, όταν δουλεύει το ZIP drive, αναβοσβήνουν οι λυχνίες του εκτυπωτή, παρόλο που αυτός είναι κλειστός. Οχι πως είναι τίποτε σπουδαίο δηλαδή, αλλά δεν μπορώ να καταλάβω γιατί συμβαίνει. PC-φαντάσματα; (καλά, αστειεύομαι...)

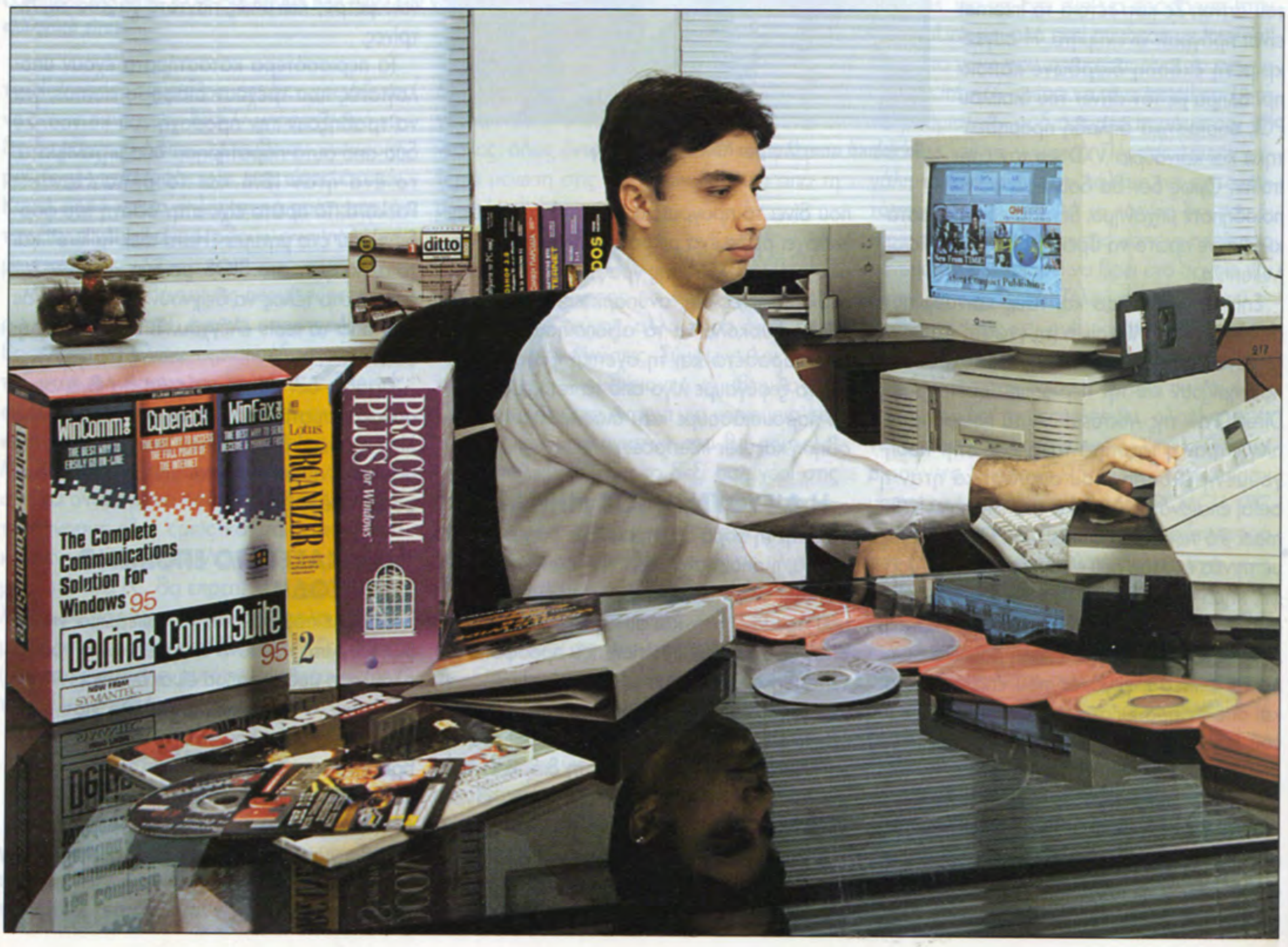
■

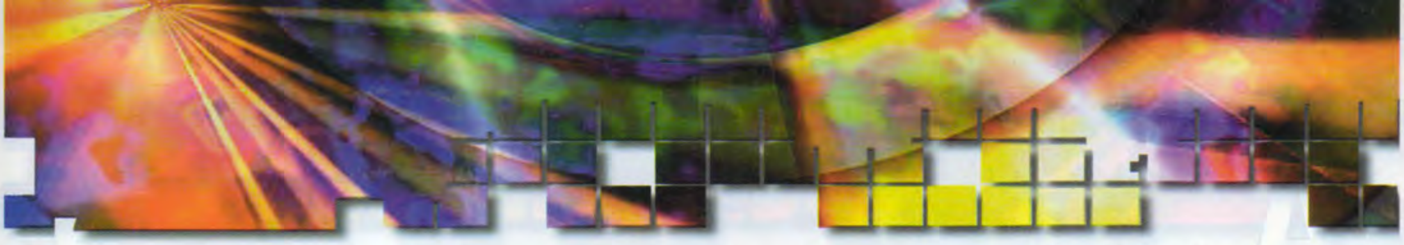
SOHO

Η αγορά του Small Office - Home Office

Το PC Master είναι το κατεξοχήν περιοδικό για την "οικιακή" αγορά υπολογιστών. Με το τρέχον αφιέρωμα φιλοδοξούμε να σας παρουσιάσουμε μία ολοκληρωμένη πρόταση hardware και software, ώστε να στήσετε το δικό σας άνετο, λειτουργικό και ισχυρό "στρατηγείο" στο χώρο που γνωρίζετε καλύτερα από οποιονδήποτε άλλο, το ίδιο σας το σπίτι.

του Δημήτρη Χριστακόπουλου (jim@compulink.gr)





Μία σύντομη ανάλυση

Ωραία, λοιπόν! Αποφασίσατε πως χρειάζεστε ένα χώρο εργασίας στο σπίτι, προκειμένου να γράφετε τα κείμενά σας, να υπολογίζετε τα οικονομικά της οικογένειας ή της μικρής επιχείρησης, να επικοινωνείτε με μακρινούς συνεργάτες και στα διαλείμματα να βλέπετε κάποιο multimedia τίτλο. Με λίγα λόγια, θέλετε ένα σύστημα για όλες τις δουλειές, το οποίο όμως θα είναι ιδιαίτερα αποτελεσματικό σε δύο κρίσιμα σημεία: επικοινωνίες και productivity applications.

Οι απαιτήσεις σας, ωστόσο, δεν πρέπει να σταματάνε εκεί. Η δική μας θεώρηση είναι πως δεν χρειάζεται να είστε έμπειρος χρήστης ή "γκουρού" της Πληροφορικής, για να δημιουργήσετε έναν αξιοπρεπή υπολογιστικό μικρόκοσμο. Θέλετε, λοιπόν, ευκολία εγκατάστασης, χρήσης και συντήρησης, διότι στο γραφείο υπάρχει πάντοτε κάποιος ειδικός, ενώ στο σπίτι είστε μόνοι σας, αντιμέτωποι με το μηχάνημα.

Επίσης, θέλετε - και πρέπει να απαιτείτε - εργονομία, αθόρυβη λειτουργία, καλογραμμένα και επεξηγηματικά εγχειρίδια χρήσης, καθώς και άφθονο λογισμικό, το οποίο θα εκμεταλλεύεται τις δυνατότητες του υπολογιστή. Τα εξαρτήματα, τα οποία θα προμηθευτείτε, είναι σκόπιμο να συνοδεύονται από εγγύηση διάρκειας τουλάχιστον τριών ετών.

Επειδή είστε άνθρωποι πολυάσχολοι και δεν μπορείτε να σπαταλάτε χρόνο με τα τερτίπια του κάθε υποσυστήματος, αναμένετε ολοκληρωμένες λύσεις, με συστατικά μέρη που θα έχουν ρυθμιστεί εκ των προτέρων και θα λειτουργούν απρόσκοπτα. Ως καταναλωτές, πλέον, προσέχετε πράγματα, όπως είναι ο σχεδιασμός, ο χώρος που καταλαμβάνουν τα μηχανήματα, ακόμη και η αισθητική τους. Μην ξεχνάτε ότι θα είναι μπροστά σας "όλη μέρα, κάθε μέρα", οπότε καλό θα είναι να αξίζουν τον κόπο!

Ποιο είναι το σκεπτικό μας...

Οσα προανέφερα, αποτελούν και τα κριτήριά μας κατά την επιλογή των άριστων λύσεων στο συγκεκριμένο αφιέρωμα. Αν θέλαμε να τα συνοψίσουμε όλα σε μία φράση, ψάχνουμε για προτάσεις, οι οποίες θα δώσουν λύση στα προβλήματα που έχετε και "θα κάνουν τη δουλειά σας". Μας ενδιαφέρει, δηλαδή, με τη χρηματική επένδυση που θα κάνετε, να αποσβέσετε τελικά το ποσό που θα διαθέσετε και να πάρετε προϊόντα που θα σας κάνουν τη ζωή ευκολότερη, πιο πρακτική και αποτελεσματική - όχι πιο δύσκολη και σύνθετη.

Με αυτό το σκεπτικό, δεν εξετάσαμε απλώς τα μηχανήματα. ΔΟΥΛΕΨΑΜΕ με αυτά.

Τι θα χρειαστούμε

Η υπόθεση home office με απασχολεί εδώ και ενάμιση χρόνο επαγγελματικά, ενώ είχε προηγηθεί και ένα αρκετά μεγάλο διάστημα ερασιτεχνικής ενασχόλησης. Στον καιρό που μεσολάβησε, είδα πολλά και διάβασα ακόμα περισσότερα, οπότε σας μεταφέρω τις εντυπώσεις μου γύρω από το θέμα. Για να μη μακρηγορούμε, λοιπόν, συνεχίζω επί της ουσίας, με πρακτικές επισημάνσεις και οδηγίες.

Βήμα 1ο: Τα προκαταρκτικά

Ας ξεκινήσουμε από το χώρο. Χρειάζεστε ένα δωμάτιο με καλό φωτισμό, το οποίο κατά προτίμηση θα διαθέτει λαμπτήρες φθορισμού. Επειτα, χρειάζεστε ένα καλό γραφείο. Μη στραφείτε σε λύσεις "ειδικών επίπλων", διότι στην πράξη δεν προσφέρουν καλή εργονομία. Προτιμήστε κάτι απλό και στιβαρό, με πλάτος τουλάχιστον 60 πόντων, αν δουλεύετε με οθόνη 15 ιντσών, ή 80 πόντων, αν θα εργαστείτε με οθόνη 17 ιντσών. Υπολογίστε το μήκος του γύρω στα 1,80 μέτρα, αν και αυτή η διάσταση δεν θα πρέπει να σας απασχολήσει ιδιαίτερα, καθώς μπορείτε αργότερα να προσθέσετε και δεύτερο γραφείο, σε "γωνία" με το πρώτο.



Το επόμενο σημαντικό στοιχείο είναι η υποστήριξη της ηλεκτρικής σας εγκατάστασης. Δυστυχώς, αρκετές οικίες δεν διεκδικούν δάφνες σε αυτό τον τομέα. Η πιο προσιτή σε μας επιλογή είναι ένας surge suppressor, μία απλή συσκευή-πολύπριζο, η οποία προστατεύει τον εξοπλισμό από ξαφνικές βυθίσεις τάσεως (brown outs, όπως τις αποκαλούν οι Αμερικανοί), κεραυνούς, καθώς και μικρές, περιοδικές αστάθειες

στην παροχή ρεύματος. Γενικά, πρόκειται για καλά "φίλτρα", τα οποία ρυθμίζουν τα κακώς κείμενα και προστατεύουν την επένδυσή σας, με σχετικά χαμηλό κόστος.

Για ιδιαίτερα κρίσιμες εργασίες και αν τα οικονομικά σας το επιτρέπουν, μπορείτε να σκεφτείτε την αγορά ενός UPS, που θα εξασφαλίσει τα πολύτιμα δεδομένα σας από πιθανές διακοπές ρεύματος. Σας εξασφαλίζει ένα μικρό χρονικό διάστημα μετά τη διακοπή, προκειμένου να αποθηκεύσετε τη δουλειά σας και να κλείσετε τον υπολογιστή με την ησυχία σας. Προσφέρει πολύ καλή σταθεροποίηση τάσης και σίγουρα αποτελεί εγγύηση, την οποία θα εκτιμήσετε.

Βήμα 2ο: Το μηχάνημα

Δεν θα σχολιάσουμε εδώ το γεγονός ότι θα χρειαστείτε επεξεργαστή κατηγορίας Pentium. Καλώς ή κακώς, ο 486 έχει κλείσει τον ωφέλιμο χρόνο ζωής του και όποιοι θέλουν να σας τον "πασάρουν", διαβλέπουν, μέσω εσάς, μία καλή ευκαιρία για να ξεφορτωθούν το απόθεμά τους. Σκεφτείτε επίσης την αγορά ενός δίσκου σεβαστής χωρητικότητας. Με την καθοδική πορεία των τιμών, το 1 GB φαντάζει πλέον ως το ελάχιστο αποδεκτό όριο. Η μνήμη πρέπει να είναι 16 MB, προκειμένου να έχετε άνεση κινήσεων και να δουλεύετε αποδοτικά. Το υποσύστημα γραφικών καλό είναι να προσεχθεί ιδιαίτερα. Προτιμήστε κάποια επώνυμη κάρτα με καλό αναλογικό μέρος και συνδυάστε τη με ένα ποιοτικό monitor. Συνήθως, στο τελευταίο αυτό σημείο, οι περισσότεροι κατασκευαστές, για λόγους κόστους, προτιμούν λύσεις, οι οποίες μόνον ευεργετικές για τα μάτια σας δεν είναι.

Βήμα 3ο: Τα προγράμματα

Ιδανικό λειτουργικό σύστημα για τη δουλειά μας είναι τα Windows 95. Προσφέρουν πολύ καλή plug'n'play υποστήριξη και αυτό δεν αποτελεί θεωρητική εκτίμηση, αλλά πρακτικό συμπέρασμα, το οποίο προέκυψε από τις δοκιμές μας. Στη συνέχεια, χρειάζεστε εφαρμογές γραφείου (με επικρατέστερη επιλογή εδώ τη λύση μίας "σουίτας", όπως το Microsoft Office) και, φυσικά, χρειάζεστε καλά προγράμματα επικοινωνίας.

Πώς έγιναν οι δοκιμές μας

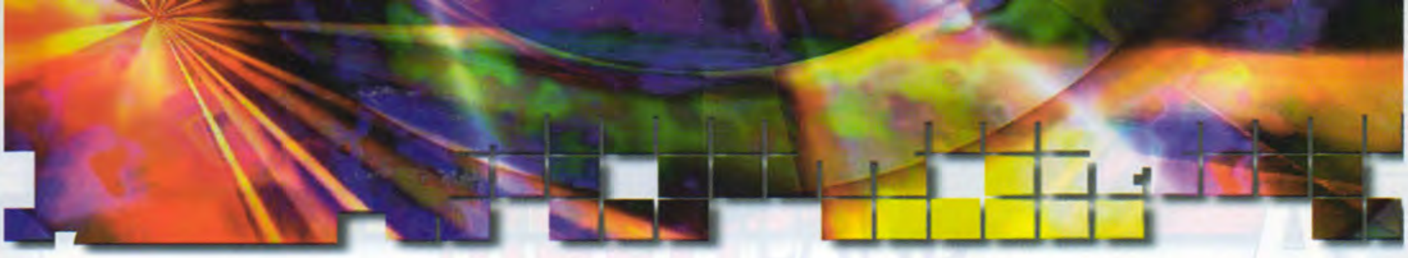
Καταρχήν, οι επιδόσεις του υπολογιστή μετρήθηκαν με τη βοήθεια των WinBench96 του περιοδικού PC Magazine, που είναι τα κορυφαία διαθέσιμα μετροπρογράμματα αυτή τη στιγμή. "Τρέξαμε" τα benchmarks, προτού εγκαταστήσουμε οτιδήποτε στο μηχάνημα, όπως ακριβώς μας ήρθε από την αντιπροσωπία. Οι μετρήσεις της κάρτας γραφικών έγιναν σε ανάλυση 800x600 με 256 χρώματα.



Για τις συσκευές backup, χρησιμοποιήσαμε μία δέσμη αρχείων με συνολικό μέγεθος 40.4 MB και μετρήσαμε τον απαιτούμενο χρόνο για την αντιγραφή από το σκληρό δίσκο στη συσκευή αποθήκευσης.

Σε ό,τι αφορά τους εκτυπωτές, δημιούργησα ένα σύνθετο έγγραφο, με τη βοήθεια του Powerpoint, το οποίο περιλάμβανε εικόνα clip-art, JPG φωτογραφία, κείμενο σε διάφορα μεγέθη και ένα απλό ντεγκραντέ. Μετρήσαμε το χρόνο εκτύπωσης για το έγγραφο αυτό, στην καλύτερη δυνατή ποιότητα που υποστήριζε κάθε driver. Ελέγξαμε το αποτέλεσμα τόσο σε απλό χαρτί όσο και σε illustration.

Για τα προγράμματα επικοινωνίας, πραγματοποιήσαμε συνδέσεις με CompuLink Network και από εκεί με Internet σε γραφικό περιβάλλον. Για να δουλέψουμε στο Lotus Organizer, χρησιμοποιήθηκε δικό μου αρχείο με διευθύνσεις.



QUEST WINNER

Τιμή: 511.000 δρχ. +ΦΠΑ
Εταιρία διάθεσης: Info-Quest
Τηλέφωνο: 9248080-3

Αυτή είναι η βάση μας στο hardware: ένα μηχάνημα που συνδυάζει multimedia λύσεις σε ένα ολοκληρωμένο υπολογιστικό σύστημα, προσαρμοσμένο μάλιστα "στο πνεύμα" των Windows 95.

Επεξεργαστής Pentium στα 90 MHz, υποβοηθούμενος από 256 KB pipelined sync-burst cache - και αν το όνομα σας φαίνεται παράξενο, πρόκειται για τον ταχύτερο τύπο λανθάνουσας μνήμης που θα βρείτε αυτή τη στιγμή. Η μητρική έχει σύγχρονη σχεδίαση, βασισμένη στο chipset Triton της Intel, με ziff socket και όλους τους ελεγκτές με τις θύρες on-board. Η πρόσβαση στα εσωτερικό του υπολογιστή είναι σχετικά εύκολη.

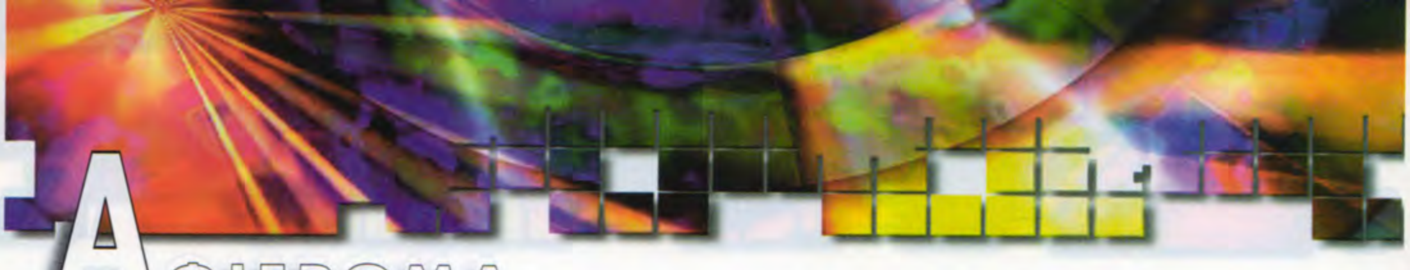
Το σύστημα ξεχωρίζει σε αρκετά σημεία, με κυριότερο αυτό του δίσκου, ο οποίος είναι ένας Quantum Fireball, με χωρητικότητα 1.282 GB και επιδόσεις που βάζουν ...φωτιά στις εφαρμογές σας. Δουλεύει σε PIO Mode 4 και κάνει τη διαφορά - αρκεί βέβαια να συνοδεύει όλα τα μηχανήματα της σειράς Winner και όχι μόνον αυτό που ήρθε σε εμάς για δοκιμή. Για να παραμείνουμε στο χώρο των drives, πρέπει να προσθέσουμε ότι ο υπολογιστής διαθέτει CD-ROM 6x speed της DFI. Για να καταλάβετε την αξία του, αρκεί να αναφέρω ότι χρειάστηκε λιγότερο από 5 λεπτά για την εγκατάσταση των αρχείων του Delrina Commsuite, κάτι που με εντυπωσίασε ιδιαίτερα.

Καλές εντυπώσεις αποκόμισα και από την κάρτα γραφικών, όχι τόσο από την ποιότητα απεικόνισης, η οποία κυμάνθηκε στο μέσο όρο (δυστυχώς, το αναλογικό μέρος δεν είχε την απόδοση που θα περίμενε κάποιος), όσο από την ταχύτητα, η οποία είναι αξιοθαύμαστη για κάρτα DRAM. Αρνητικό της όλης υπόθεσης στάθηκε δυστυχώς το monitor, το οποίο συνόδευε τον υπολογιστή. Προέρχεται από τη Microvision, με απόδοση κάτω του μετρίου και γεωμετρία που έπασχε σε αρκετά σημεία. Την κατάσταση δεν κατάφεραν να διασώσουν τα λειτουργικά ψηφιακά ρυθμιστικά. Ενα τέτοιο μηχάνημα άξιζε κάτι πολύ καλύτερο.

Αφησα το καλύτερο για το τέλος. Πρόκειται για το κουτί του μηχανήματος, το οποίο δικαιολογεί το χαρακτηρισμό MultiWinner και είναι από τα καλύτερα που έχω δει ποτέ. Εχει ενσωματωμένα ηχεία με πολύ καλή απόδοση, πολλά ρυθμιστικά κουμπιά για τον ήχο, ενδεικτικές λυχνίες για τη λειτουργία του συστήματος, ενώ είναι αφάνταστα βολικό στην καθημερινή χρήση. Ιδιαίτερης μνείας χρήζει και το πληκτρολόγιο, με πλήκτρα ειδικά για τα Windows 95, τα οποία αυτοματοποιούν πολλές χρήσιμες λειτουργίες. Το μηχάνημα ήρθε με έναν απίστευτο όγκο εγχειριδίων, προγραμμάτων και υλικού τεκμηρίωσης, ενώ στο "πακέτο" συμπεριλαμβανόταν και μία συλλογή από 11 χρήσιμους και προσεγμένους multimedia τίτλους. Το εσωτερικό modem, Sportster Vi, υπήρξε άψογο και συνοδεύεται από πλούσιο software, αλλά για αυτό υπάρχει ανάλυση σε ξεχωριστή σελίδα. Τέλος, μην ξεχάσω να αναφέρω και τα χαρακτηριστικά εξοικονόμησης ενέργειας (μπορείτε να θέσετε τον υπολογιστή σε λειτουργία μέσα από το menu Start των Windows 95). Ο Quest με εντυπωσίασε, διότι τον "ταλαιπώρησα" αφάνταστα και δεν αντιμετώπισα την παραμικρή δυσλειτουργία, ενώ η απόδοσή του ήταν επαρκέστατη και μπόρεσα να δουλέψω με ταχύτητα και με άνεση. Μπορώ υπεύθυνα να προτείνω την αγορά του, αρκεί να προμηθευτείτε ένα monitor της προκοπής, αντί για αυτό που "έρχεται πακέτο". Στα θετικά της εταιρίας συγκαταλέγεται και η δυνατότητα σύνδεσης με την ιδιωτική της BBS, για να "κατεβάζετε" χρήσιμα προγράμματα, utilities και νέες εκδόσεις των drivers, προκειμένου να διατηρείτε τον υπολογιστή σας πάντοτε ...σε φόρμα.

CPUMark32: 194
Graphics Winmark96: 15.2
Disk Winmark96: 1020





SPORTSTER Vi 33600

Τιμή: 56.000 δρχ. + ΦΠΑ
Εταιρία διάθεσης: Info-Quest
Τηλέφωνο: 9248080-3

Αποτελεί την ελίτ των "σπιτικών" modems και, ταυτόχρονα, έναν καλό λόγο για να ξοδευτείτε λίγο παραπάνω. Αν έχετε καλή ψηφιακή γραμμή, ίσως μπορέσετε να απολαύσετε τις ταχύτητες των 33.6 Kbps που προσφέρει. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα με τη σειρά...

Πρόκειται για ένα εσωτερικό fax/modem, το οποίο υποστηρίζει πρωτόκολλα V.34, V.FC, V.42/MNP 2-4 για έλεγχο λαθών, V.42bis/MNP5 για συμπίεση δεδομένων, ενώ διαθέτει ορισμένα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά. Καταρχήν, υποστηρίζει υπηρεσίες voice-mail με πολλαπλές θυρίδες, μπορεί να ανακτήσει μηνύματα φωνής και fax από απομακρυσμένους υπολογιστές, ενώ φυσικά είναι συμβατό με όλα τα standards της ITU-T.

Στη λίστα των αρετών του περιλαμβάνεται και η δυνατότητα να μιλάτε στο τηλέφωνο, ενώ παράλληλα μεταφέρετε αρχεία δεδομένων, μόνο με μία κλήση και σε απλή γραμμή. Πρόκειται για ένα καινούριο πρωτόκολλο, που αναπτύχθηκε από τη Radish Communications και το οποίο απαιτεί βέβαια από το modem στο άλλο άκρο της γραμμής να υποστηρίζει παρόμοια χαρακτηριστικά.

Ενα άλλο, πολύ ενδιαφέρον σημείο είναι το λεγόμενο Caller ID, η αναγνώριση δηλαδή της ταυτότητας αυτού που μας καλεί προτού απαντήσουμε στο τηλέφωνο, αρκεί φυσικά η τηλεφωνική μας εταιρία (ο ΟΤΕ, εν προκειμένω) να έχει ενεργοποιήσει αυτή τη δυνατότητα στο δίκτυό μας. Μπορεί πολύ εύκολα να λειτουργήσει ως αυτόματος τηλεφωνητής, ενώ είναι εύκολο στη χρήση. Εμείς δοκιμάσαμε την εσωτερική έκδοση που ήρθε μαζί με τον Quest - μετά από αίτησή μας - και έτσι όλα ήταν εκ των προτέρων ρυθμισμένα.

Προκειμένου το Sportster Vi να κάνει όλα αυτά τα θαυμαστά, συνοδεύεται και από το ανάλογο λογισμικό, συγκεκριμένα από το πακέτο Quicklink, το οποίο βεβαίως λειτουργεί σε παραθυρικό περιβάλλον. Εκτός από τα έξοχα εγχειρίδια, παίρνετε μαζί και ένα βιβλιαράκι με θέμα τον World Wide Web, καθώς και κάποια πακέτα συνδρομών για on-line υπηρεσίες του εξωτερικού. Το πρόγραμμα αποτελεί ένα Message Center, δηλαδή ένα κέντρο μηνυμάτων, το οποίο μπορεί να αυτοματοποιηθεί πλήρως. Αν διαθέτετε δεύτερη γραμμή και έναν υπολογιστή με χαρακτηριστικά εξοικονόμησης ενέργειας, μπορείτε να έχετε ενεργοποιημένο επί 24ώρου βάσεως το όλο σύστημα, για να δέχεστε μηνύματα κάθε τύπου. Επιπλέον, παρέχει υπηρεσίες fax-on-demand και remote access, ενώ υπάρχουν ορισμένες λεπτομέρειες που το κάνουν πιο εύχρηστο στην πράξη, όπως ο Call Manager, με τη γραφική αναπαράσταση μίας τηλεφωνικής συσκευής. Θα προτιμούσαμε όμως ένα καλύτερο εγχειρίδιο χρήσης. Στην πράξη, τώρα, όλες οι συνδέσεις μας έγιναν στα 28.8 Kbps, τιμή η οποία διατηρούνταν σταθερή σε όλη τη διάρκεια σύνδεσης, με γραμμή για την οποία γνωρίζαμε εκ τω προτέρων ότι διαθέτει καλή ποιότητα. Ομως, δεν αντιμετωπίσαμε προβλήματα, ακόμη και όταν το συνδέσαμε σε γραμμή κατώτερης απόδοσης.



Μερικές φορές, πάντως, μας εμφάνιζε το μήνυμα No Dialtone, κάτι που έχουμε παρατηρήσει συχνά σε εσωτερικά modems (σε αυτές τις περιπτώσεις, δώστε απλώς την εντολή ATX3, από τη γραμμή εντολών του terminal mode στο πρόγραμμα επικοινωνίας που χρησιμοποιείτε). Φυσικά, το modem είναι πλήρως συμβατό με το κλασικό σύνολο εντολών AT, το οποίο αποτελεί το standard στην αγορά, μολονότι σε μερικά σημεία διαφοροποιείται κάπως. Η εγγύηση των 5 χρόνων που το συνοδεύει, είναι απλώς "το κερασάκι στην τούρτα". Μοναδικοί ανταγωνιστές του - που θα μπορούσα εγώ να σκεφτώ - είναι τα μοντέλα της σειράς Courier, πάντοτε από την ίδια εταιρία. Ως έχει, είναι προσωπική μου επιλογή.

CANON FAX-B360

Τιμή: 370.000 δρχ. + ΦΠΑ
Εταιρία διάθεσης: Informa
Τηλέφωνο: 9247000-4

Δεν πρόκειται να σας ωθήσω να αγοράσετε μία τέτοια συσκευή για χρήση στο σπίτι. Είναι όμως ιδανική για τη μικρή σας επιχείρηση, εφόσον οι hardware λύσεις σάς ενθουσιάζουν περισσότερο από τις λειτουργίες software. Διότι, όσο ικανοποιητικός και αν είναι ο συνδυασμός fax/modem με το κατάλληλο λογισμικό, είστε αναγκασμένοι να δουλεύετε με έγγραφα, τα οποία έχουν ήδη δημιουργηθεί στον υπολογιστή. Αν θέλετε να στείλετε γρήγορα ένα ήδη τυπωμένο κείμενο, η... κλασική λύση ενδείκνυται. Στην περίπτωση της λύσης που προτείνει η Canon, έχετε fax, φωτοτυπικό, scanner και εκτυπωτή inkjet σε ένα πακέτο.

Πάνω σε αυτό μπορείτε να συνδέσετε υπολογιστή, εξωτερικό τηλέφωνο και αυτόματο τηλεφωνητή και το fax θα κάνει αυτόματο switching μεταξύ των συσκευών. Επιπλέον, διαθέτει δυνατότητα αποθήκευσης στη μνήμη των εγγράφων, για να είστε ήσυχος ότι θα λαμβάνετε τα μηνύματά σας, ακόμα και όταν ξεμείνετε από μελάνι ή από χαρτί. Συνοδεύεται από λογισμικό για συνεργασία του ενσωματωμένου εκτυπωτή με το περιβάλλον των Windows (ωστόσο, παρατηρήσαμε προβλήματα με τα Windows 95). Κέντρο ελέγχου της συσκευής είναι ο Multipass Desktop Manager, ο οποίος, εκτός από την πρόσβαση σε διάφορες λειτουργίες, αναλαμβάνει και εργασίες διαχείρισης αρχείων και φακέλων με έγγραφα, ώστε να διατηρείτε κάποια τάξη στη δουλειά σας.

Τι άλλο έχουμε να επισημάνουμε; Δυνατότητες αποστολής σε πολλαπλούς παραλήπτες, προχωρημένες επιλογές σε περιβάλλον δικτύου (για την περίπτωση εκείνη κατά την οποία η μικρή μας επιχείρηση μεγαλώσει και πάψει να είναι τόσο μικρή, οπότε θα σκεφτούμε να στήσουμε και ένα Ethernet δίκτυο), καταπληκτικά εγχειρίδια και reference guides, για να ξεκινήσετε τη δουλειά αμέσως μόλις το βγάλετε από το κουτί του. Επίσης, διαθέτει fax logging για την καταγραφή εισερχομένων και εξερχομένων, καθώς και δημιουργία ξεχωριστών profiles για χρήση της συσκευής από πολλούς διαφορετικούς χρήστες.

Στον τομέα των εκτυπώσεων, προσφέρεται εξομοίωση των μοντέλων BJ-200 και BJ-10e της Canon. Μην περιμένετε άριστη απόδοση, αλλά στις περισσότερες περιπτώσεις θα καλυφθείτε. Μην ξεχνάτε ότι μία τέτοια πολυ-συσκευή προσφέρει σημαντική οικονομία κλίμακας, καθώς σας επιτρέπει να κάνετε πολλές εργασίες με ένα μηχάνημα, αλλά σίγουρα δεν είναι άριστη στα επιμέρους τμήματα. Πρόκειται για ένα συμβιβασμό, τον οποίον ούτως ή άλλως θα κάνετε. Ο scanner ακολουθεί το πρωτόκολλο Twain και μπορείτε να τον χρησιμοποιήσετε απευθείας, μέσα από οποιοδήποτε πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας.



Αν είστε απλός χρήστης, μπορείτε να τον προσπεράσετε, διότι θα σας καλύψουν οι υπόλοιπες προτάσεις του αφιερώματός μας. Αν όμως είστε ελεύθερος επαγγελματίας με μεγάλο όγκο δουλειάς και έχετε ανάγκη από ένα "κέντρο παραγωγικότητας", ο Canon είναι μία πρόταση, την οποία πρέπει να εξετάσετε με προσοχή. Είναι εντυπωσιακό επίσης το γεγονός ότι μία συσκευή με τέτοια πολλαπλή λειτουργικότητα καταλαμβάνει συγκριτικά πολύ μικρό χώρο στο γραφείο μας. Είναι ένα δείγμα της ολοκλήρωσης και της ποιότητας κατασκευής της Canon και δεν πιστεύουμε ότι θα αντιμετωπίσετε πρόβλημα, ακόμα και σε μικρά γραφεία. Ακριβώς επειδή αποτελεί ειδική περίπτωση, θελήσαμε να τον συμπεριλάβουμε στο αφιέρωμά μας ως μία high-end λύση.



APC SURGE ARREST



Τιμή: 12.700 δρχ. + ΦΠΑ
Εταιρία διάθεσης: Stereo Park
Τηλέφωνο: 8832646-8

Οι αναλύσεις σε εξοπλισμό τόσο χαμηλού κόστους μοιάζουν περιττές. Το συγκεκριμένο εξάρτημα, όμως, ένα ειδικό πολύπριζο που λειτουργεί ως surge suppressor, είναι αξιομνημόνευτο. Εχει πέντε υποδοχές για αντίστοιχες συσκευές και η εργονομική του κατασκευή "συμμαζεύει" τα καλώδια του εξοπλισμού σας. Μία ενδεικτική λυχνία σάς προειδοποιεί για τυχόν ανωμαλίες στην πρίζα όπου έχετε συνδέσει τη συσκευή (όταν, για παράδειγμα, δεν υπάρχει γείωση). Δοκιμάσαμε μάλιστα να συνδέσουμε το APC σε διάφορες πρίζες, στο κτίριο όπου έγινε η δοκιμή μας, σε υποδοχές που γνωρίζαμε εκ των προτέρων ότι παρουσιάζουν κάποια δυσλειτουργία, και αυτό αναγνώρισε αμέσως την ελαττωματική σύνδεση.

Η εργονομική της κατασκευή επιτρέπει να εισαγάγετε τις πρίζες σε μορφή τόξου, σε αντίθεση με άλλα πολύπριζα, τα οποία με τη διάταξη των υποδοχών αχρηστεύουν σε ορισμένες περιπτώσεις τις μισές από αυτές. Ενα άλλο φωτάκι παραμένει συνέχεια αναμμένο, όταν όλα βαίνουν καλώς, ενώ όταν κάτι στην παροχή του ρεύματος δημιουργεί σοβαρά προβλήματα, η συσκευή διακόπτει την τροφοδοσία και κλείνει όλα τα συνδεδεμένα μηχανήματα. Μπορείτε, εκτός του υπολογιστή, να το χρησιμοποιήσετε και με άλλες ηλεκτρονικές συσκευές.



APC BACKUPS PRO

Τιμή: 110.000 δρχ. + ΦΠΑ
Εταιρία διάθεσης: Alfacom
Τηλέφωνο: 9275880

Μία πιο εξεζητημένη λύση είναι να καταφύγουμε στην αγορά ενός UPS. Το συγκεκριμένο, από την APC, αποτελεί προσωπική επιλογή και είναι ό,τι καλύτερο θα βρείτε αυτή τη χρονική περίοδο στην αγορά, για home office. Είναι πολύ μικρό σε διαστάσεις (αλλά απίστευτα βαρύ, το οποίο είναι λογικό για τέτοιου είδους μηχάνημα) και με τα 650 VA που διαθέτει, μπορεί άνετα να υποστηρίξει υπολογιστή και οθόνη (να ξέρετε πως η πραγματική απόδοση ενός UPS είναι συνήθως το 80% της επίσημα αναγραφομένης).

Η εγκατάστασή του είναι απλούστατη. Αφού συνδέσετε τα καλώδια, πιέζετε το button εκκίνησης και μετά νιώθετε τη μοναδική αίσθηση ασφάλειας, ότι είστε δηλαδή προστατευμένοι από κάθε πρόβλημα. Ο κόσμος να χαλάσει, ο υπολογιστής μας θα δουλεύει για το διάστημα που χρειαζόμαστε, ώστε να εξασφαλίσουμε πολύτιμα αρχεία. Εκεί όπου ξεχωρίζει το συγκεκριμένο UPS, είναι στον plug'n'play χαρακτήρα του. Τα Windows 95 το είδαν αμέσως και εμείς εγκαταστήσαμε το πρόγραμμα PowerChute Pro, για παρακολούθηση της λειτουργίας του UPS από την οθόνη μας. Θα χρειαστεί να συνδέσετε ένα καλώδιο με τη σειριακή θύρα του υπολογιστή σας, ώστε να μπορεί να επικοινωνεί άμεσα με το UPS. Το εργονομικό panel στο μπροστινό μέρος της συσκευής σάς πληροφορεί ανά πάσα στιγμή για την ποιότητα στην παροχή ρεύματος. Υπάρχουν επίσης drivers για NT και OS/2.

Δεν θα επιμείνω σε τεχνικά χαρακτηριστικά του προϊόντος, διότι και ο χώρος είναι περιορισμένος. Εύχομαι να είναι αχρείαστο στην πράξη, αλλά αν το χρειαστείτε, να ξέρετε ότι μπορείτε να βασιστείτε στην καλή του λειτουργία. Στη ροή του χρόνου, πάντως, το "φιλτράρισμα" που κάνει στην παροχή ρεύματος εγγυάται ιδανικές συνθήκες για τον εξοπλισμό σας.

HEWLETT PACKARD 660C



Τιμή: 128.000 δρχ. + ΦΠΑ
Εταιρία διάθεσης: Hewlett Packard Hellas
Τηλέφωνο: 6896411

Τηρώντας την παράδοση της Hewlett Packard, ο 660C μπορεί άνετα να χαρακτηριστεί ως ο τέλειος προσωπικός εκτυπωτής. Διαθέτει ανάλυση 600x600 dpi και έδωσε τέλειες εκτυπώσεις, τόσο σε απλό φωτοτυπικό χαρτί όσο και σε illustration. Απέδωσε τα πιο πλούσια και πιο "ζωντανά" χρώματα, ενώ η ταχύτητά του ήταν μέτρια. Αποτελεί ιδανική λύση για home office και, γενικότερα, για προσωπική χρήση, καθώς παρουσιάζει ποιότητα κειμένου, η οποία δεν υπολείπεται σε τίποτα αυτής των laser εκτυπωτών, ενώ φυσικά έχει αξιοζήλευτες δυνατότητες σε χρώμα. Το μέγεθός του διευκολύνει την τοποθέτησή του στο γραφείο σας, ενώ ο θόρυβος που προκαλεί κατά τη διάρκεια της εκτύπωσης είναι χαμηλός. Αν αντιμετωπίσετε προβλήματα κατά την εκτύπωση, ο Dr. Deskjet είναι εδώ. Πρόκειται για ένα έξυπνο προγραμματάκι, το οποίο σας καθοδηγεί με διαδοχικές ερωτήσεις στον εντοπισμό και την επίλυση των προβλημάτων όπου σκοντάψατε. Ο driver του εκτυπωτή για τα Windows 95 λειτούργησε απρόσκοπτα, ενώ τα συνοδευτικά εγχειρίδια είναι σαφή και καλογραμμένα. Είναι η πρώτη σας επιλογή, για κάθε χρήση, με μία τιμή που τον καθιστά προσιτό σε όλους και δίνει έναν έξοχο λόγο κόστους/απόδοσης.

Χρόνος εκτύπωσης σύνθετου εγγράφου: 7:11



CANON BJC-610

Τιμή: 155.000 δρχ. + ΦΠΑ
Εταιρία διάθεσης: Informa
Τηλέφωνο: 9247000-4

Για να είμαι ειλικρινής, περίμενα κάτι καλύτερο από την Canon. Οχι πως θα σας απογοητεύσει, αλλά θα χρειαστείτε χαρτί με ειδική επίστρωση (glossy paper), για να εκμεταλλευτείτε την ανάλυση των 720x720 dpi που υποστηρίζει. Με ειδικό "γυαλιστερό" χαρτί, λοιπόν, τα αποτελέσματα ήταν άριστα, τόσο σε κείμενο όσο και στην απόδοση φωτογραφιών. Είναι σχετικά γρήγορος και διατίθεται με πολύ καλούς οδηγούς για περιβάλλον Windows. Στο σύνθετο έγγραφό μας απέδωσε μέτρια (με χαρτί καλής ποιότητας, αλλά όχι με ειδικό glossy paper), καθώς τα χρώματα ήταν ελαφρώς "ξεθωριασμένα". Παρατηρήσαμε επίσης έντονα φαινόμενα banding (κάθετες λωρίδες στην εικόνα, οι οποίες καταστρέφουν την ομοιομορφία), ενώ και το κείμενο ήταν - όπως λέμε - jagged, δηλαδή ξέφευγε από την απαλή συμμετρία που παρουσιάζει, για παράδειγμα, ένας laser εκτυπωτής. Στα θετικά του εκτυπωτή καταγράφεται το ότι διαθέτει ξεχωριστά μελάνια για κάθε χρώμα, ενώ ιδιαίτερης μνείας αξίζει το Windows Printing System που τον συνοδεύει και το οποίο προσφέρει τη δυνατότητα άμεσης συνεργασίας υπολογιστή και εκτυπωτή, ώστε εσείς - ως χρήστης - να γνωρίζετε ανά πάσα στιγμή την κατάσταση. Συνοδεύεται και από φωνητικές ειδοποιήσεις (ακούστε τον εκτυπωτή σας να μιλάει σε άπταιστα αγγλικά, με λίγα λόγια...), ενώ διαθέτει και τον πιο εργονομικό driver, με πολλές ευκολίες ρυθμίσεων και φιλικό interface. Είναι ίσως το καλύτερο πακέτο τεκμηρίωσης από όλα. Συμπερασματικά, προτιμήστε τον Canon, μόνον αν είστε αποφασισμένοι να χρησιμοποιείτε το ειδικό χαρτί που προτείνει η εταιρία.

Χρόνος εκτύπωσης σύνθετου εγγράφου: 7:18

Stock MANAGER PROGRAM

ΑΝΑΠΤΥΞΗ AT PRESS



ΕΠΕΝΔΥΣΤΕ

ΣΩΣΤΑ ΚΑΙ ΜΕ... ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

Το πρόγραμμα Stock Manager είναι ένα δυναμικό εργαλείο στα χέρια κάθε επενδυτή που του προσφέρει σημαντικές πληροφορίες και αναλύσεις για τις τιμές των μετοχών, έτσι ώστε να μπορεί να αποφασίζει σωστά και να επενδύει αποδοτικά.

Το Stock Manager είναι ένα πρόγραμμα φιλικό και εύχρηστο που δεν απαιτεί ιδιαίτερο εξοπλισμό και γνώσεις σε Η/Υ, εξασφαλίζει δε απόλυτη ασφάλεια δεδομένων. Περιλαμβάνει:

- **Διαχείριση τίτλων μετοχών:** Καταχώριση, ενημέρωση, διόρθωση/διαγραφή, αυτόματη εισαγωγή στοιχείων από ηλεκτρονικό αρχείο.
- **Ανάλυση στοιχείων:** Τρεις τεχνικές αναλύσεις, απεικόνιση της τιμής κλεισίματος για ολόκληρο το αρχείο και των τελευταίων 200 συνεδριάσεων.
- **Οικονομικές συναλλαγές:** Πλήρης καταγραφή και απεικόνιση των οικονομικών σας συναλλαγών σε αγορές και πωλήσεις τίτλων, γενικό άθροισμα κέρδους ή ζημίας.
- **Διαχείριση μερίσματος:** Καταχώριση των μερισμάτων ανά τίτλο και προσαρμογή των αντίστοιχων τιμών του αρχείου.
- **Διαχείριση SPLIT:** Καταχώριση της διαδικασίας split και δωρεάν μετοχών στους παλαιούς μετόχους με αυτόματη αναπροσαρμογή των αρχείων.

Λειτουργεί και σε Η/Υ 8088 με 640KB RAM.

STOCK MANAGER LIGHT
Διαχείριση μέχρι 25 τίτλων
Τιμή: 39.000 δρχ.

STOCK MANAGER SUPER
Διαχείριση απεριόριστων τίτλων
Τιμή: 89.000 δρχ.

SOFTWARE ANUBIS

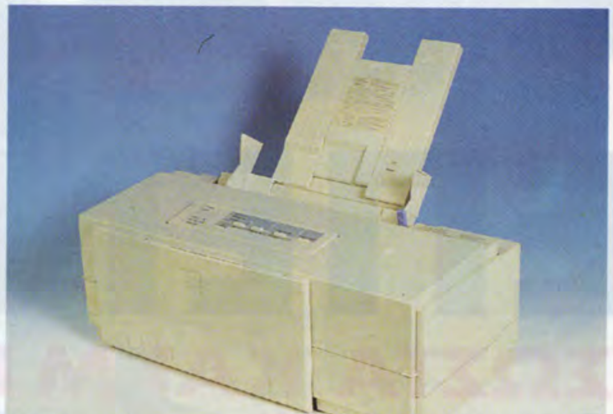
ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: ΑΘΗΝΑ, COMPUPRESS SUPPORT CENTER, Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, τηλ.: 3801761, fax: 9242219
ΘΕΣ/ΝΙΚΗ: Αριστοτέλους 7, τηλ.: 284864, 287610, fax: 282663
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ ΚΥΠΡΟΥ: MTS, Λ. Ακροπόλεως 45, Ακρόπολη, Λευκωσία, τηλ.: 317471, fax: 317470

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Ταχυδρομήστε το στη διεύθυνση: **ANUBIS SOFTWARE** Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα
Παρακαλώ στείλτε μου το πρόγραμμα ❑ **STOCK MANAGER LIGHT** ❑ **STOCK MANAGER SUPER**
ΟΝΟΜ/ΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ....................
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... Τ.Κ. ....
ΠΟΛΗ .... ΤΗΛ. ....
ΥΠΟΓΡΑΦΗ .... ΗΜ/ΝΙΑ ....
- Αν επιθυμείτε τιμολόγιο, συμπληρώστε επιπλέον:
ΕΠΩΝΥΜΙΑ ΕΤΑΙΡΙΑΣ ....
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ....
Α.Φ.Μ. .... Δ.Ο.Υ. ....

❑ Απέστειλα ταχ. επιταγή No.............................. (προς Compupress Α.Ε., Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα)
❑ Δεν στέλνω χρήματα, αλλά θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις λάβω το πρόγραμμα
❑ Χρεώστε την πιστωτική κάρτα μου:
VISA ❑ EUROCARD ❑ MASTERCARD ❑
ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ❑ DINERS ❑
Αριθμός κάρτας....................................
Ημ/νία Λήξεως....................................
Υπογραφή....................................
Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη

EPSON STYLUS COLOR II



Τιμή: 139.000 δρχ. + ΦΠΑ
Εταιρία διάθεσης: Πουλιάδης & Συν.
Τηλέφωνο: 9242072

Από τη μία αποτελεί την απογοήτευση της ομάδας, αναφορικά με την ποιότητα, από την άλλη όμως είναι ο πρωταθλητής σε ταχύτητα. Δοκιμάσαμε τον εκτυπωτή σε περιβάλλον Windows 3.11, με τους οδηγούς που έρχονται πακέτο, αλλά βρήκαμε και την έκδοση για Windows 95.

Και στις δύο περιπτώσεις, η ποιότητα εκτύπωσης δεν μας ικανοποίησε. Δεν χρησιμοποιήσαμε το ειδικό χαρτί της Epson, αλλά σε χαρτί καλής ποιότητας είχαμε μέτρια ποιότητα χαρακτήρων και μετριότατη χρωματική απεικόνιση, με έντονα φαινόμενα bleeding (δηλαδή, το μελάνι μοιάζει να "ρέει" από την κανονική του θέση). Ενδεχομένως, υπήρχε πρόβλημα με το συγκεκριμένο μοντέλο, διότι η Epson έχει καλή φήμη στο χώρο των εκτυπωτών και η σειρά Stylus έχει αποσπάσει καλές κριτικές. Θεωρούμε όμως απαραίτητη προϋπόθεση την καλή απόδοση ενός εκτυπωτή σε κανονικό χαρτί, διότι στην περίπτωση της χρήσης ειδικού χαρτιού, το κόστος λειτουργίας ανεβαίνει αισθητά.

Από την άλλη, βέβαια, χρειάστηκε το 1/3 του χρόνου των υπολοίπων για την εκτύπωση της δοκιμαστικής σελίδας μας. Συνοδεύεται από αναλυτικά εγχειρίδια, τα οποία θα σας μυήσουν και στα μυστικά του χρώματος. Με λιγότερα χρήματα, όμως, μπορείτε να βρείτε καλύτερες προτάσεις.

Χρόνος εκτύπωσης σύνθετου εγγράφου: 2:10



CITIZEN PRINTIVA 600C

Τιμή: 129.000 δρχ. + ΦΠΑ
Εταιρία διάθεσης: Compufour
Τηλέφωνο: 9309190-6

Αυτή είναι η έκπληξη της δοκιμής μας, από μία εταιρία, η οποία δεν έχει κάνει έντονη την παρουσία της στο χώρο των εκτυπωτών inkjet. Η κατάσταση φαίνεται να αλλάζει με την είσοδο αυτού του εκτυπωτή στο προσκήνιο, καθώς έχει όλα τα φόντα για να γίνει "ντίβα". Με ανάλυση 600x600 dpi και με έναν καταπληκτικό μηχανισμό τετραχρωμίας, έδωσε πολύ καλά αποτελέσματα, ακόμα και σε απλό χαρτί. Ο μηχανισμός εκτύπωσης είναι ιδιόμορφος, με το χαρτί να κάνει "τραμπάλα" μέσα από τέσσερα διαδοχικά περάσματα των κεφαλών εκτύπωσης. Είναι σημαντικό να αναφέρουμε πως δέχεται τέσσερα ξεχωριστά cartridges, ένα για κάθε χρώμα, κάτι που πρακτικά μεταφράζεται σε μεγαλύτερη οικονομία αναλωσίμων. Η ταχύτητά του κυμάνθηκε σε φυσιολογικά επίπεδα για την κατηγορία του, ενώ η απόδοση των χρωμάτων συναγωνίζεται σε ποιότητα αυτήν του Hewlett Packard. Διατίθεται με drivers για περιβάλλον Windows (και 95), που μας ικανοποίησαν με τη λειτουργικότητά τους, αλλά θα θέλαμε κάτι καλύτερο από την εγγύηση των 2 χρόνων. Βολικός σε μέγεθος και συνοδευόμενος από καλά εγχειρίδια, συνιστά μία επιλογή που ξεχωρίζει εμφανώς για την ποιότητα εκτύπωσης, ενώ συνοδεύεται και από ένα CD με 500 επαγγελματικές γραμματοσειρές Truetype της Bitstream.

Χρόνος εκτύπωσης σύνθετου εγγράφου: 5:30

IOMEGA ZIP DRIVE



Τιμή: 65.000 δρχ. + ΦΠΑ
Εταιρία διάθεσης: Interset
Τηλέφωνο: 5243918

Εχετε ακούσει πολλά για αυτή τη σειρά των αποθηκευτικών μέσων και δεν κρίνω σκόπιμο να αναφερθώ σε έκταση. Είχα την ευκαιρία να δοκιμάσω την έκδοση SCSI, η οποία ομολογουμένως προσφέρει αξιοζήλευτη ταχύτητα.

Το πακέτο ήρθε με έναν controller της Adaptec και η εγκατάσταση υπήρξε εύκολη, δηλαδή "είδε" αμέσως το Zip drive. Το θέμα είναι πως μετά μας δημιούργησε ένα σωρό conflicts με τα υπόλοιπα περιφερειακά, αν και κάτι τέτοιο μοιάζει φυσιολογικό για SCSI συσκευή. Είμαι ήδη κάτοχος της παράλληλης έκδοσης και έχω μόνο καλά λόγια να πω για τη λειτουργικότητά της, αλλά στην έκδοση που δοκιμάσαμε εδώ στο περιοδικό, μπήκε και μία άλλη διάσταση: αυτή της ταχύτητας. Η εντύπωση που αποκόμισα είναι αυτή ενός μέτριου σκληρού δίσκου, γεγονός καταπληκτικό για εξωτερική συσκευή εναλλακτικής αποθήκευσης. Το μειονέκτημα που υπάρχει βέβαια εδώ είναι η δυσκολία μεταφοράς του drive σε άλλη συσκευή.

Αν έχετε υπομονή και γνωρίζετε κάποια πράγματα σχετικά με τις ρυθμίσεις του υπολογιστή σας, είστε δηλαδή έμπειρος χρήστης, αξίζει τον κόπο να αποκτήσετε την SCSI εκδοχή του Zip της Iomega, αλλά να είστε έτοιμος για την ταλαιπωρία κατά την εγκατάσταση. Η γνώμη μας, πάντως, είναι να προτιμήσετε την παράλληλη έκδοση, μολονότι είναι πιο αργή.

Χρόνος αντιγραφής αρχείων δείγματος: 6:50

IOMEGA DITTO DRIVE



Τιμή: 48.000 δρχ. + ΦΠΑ (εσωτερικό)
63.000 δρχ. + ΦΠΑ (εξωτερικό)
Εταιρία διάθεσης: Interset
Τηλέφωνο: 5243918

Η κλασικότερη μέθοδος backup είναι η χρήση ταινίας. Ειδικά για την αγορά του SOHO, λάβαμε δύο συσκευές της Iomega, μία εσωτερική, η οποία συνδέεται με το floppy controller του υπολογιστή σας, καθώς και μία εξωτερική, η οποία συνδέεται με την παράλληλη θύρα.

Και οι δύο συσκευές συνεργάζονται με cartridges των 250, των 350 και των 420 MB (πάντα ασυμπίεστα), που ακολουθούν το γνωστό format QIC-80, ενώ δέχονται και τα καινούρια Travan tapes (μέχρι και 800 MB με συμπίεση των δεδομένων). Η εγκατάσταση είναι απλούστατη και για τα δύο, ενώ πρέπει να επισημάνω ότι η Iomega έχει τα καλύτερα εγχειρίδια που έχω ποτέ συναντήσει. Σας εξηγούν, βήμα προς βήμα, τι πρέπει να κάνετε για να λειτουργήσετε τις συσκευές, με εικονίδια και διαγράμματα, καθώς και με μία φιλοσοφία παρουσίασης πολύ κοντινή προς τον απλό χρήστη. Παρόμοια εύκολο στην εγκατάσταση και τη χρήση είναι το συνοδευτικό πακέτο προγραμμάτων. Με υποστήριξη για DOS και Windows 3.x και Windows 95, προσφέρει μία πλήρη σειρά εργαλείων για τη διενέργεια των backups (το κυρίως πρόγραμμα αποτελεί μία ειδική έκδοση του πολύ γνωστού Norton Backup), καθώς και για τις υπόλοιπες λειτουργίες διαχείρισης που θα σας φανούν χρήσιμες. Στον τομέα των επιδόσεων, πρέπει να αναφέρουμε πως η προσφερόμενη ταχύτητα μας ικανοποίησε στο εσωτερικό μοντέλο, αλλά μας απογοήτευσε στο εξωτερικό, το οποίο επιπρόσθετα δημιούργησε προβλήματα, όταν συνδέσαμε στην παράλληλη θύρα και έναν εκτυπωτή. Με μέσο ρυθμό διαμεταγωγής τα 75 KB ανά λεπτό, καλό θα είναι να το αποφύγετε. Στην εσωτερική έκδοση, όμως, ή tape insider όπως το αποκαλεί η εταιρία, τα πράγματα είναι ιδιαίτερα ενθαρρυντικά και μπορείτε να το εμπιστευτείτε ως πρακτική λύση.

Χρόνος αντιγραφής αρχείων δείγματος: 11:08

DELRINA COMMSUITE

Τιμή: 54.000 δρχ. + ΦΠΑ
Εταιρία διάθεσης: CompuService
Τηλέφωνο: 9575880

Το πολυ-πακέτο αυτό της Delrina μάς άφησε ανάμεικτες εντυπώσεις. Ενώ έχει όλες τις προδιαγραφές για να αποτελέσει ιδανική λύση για τον άπειρο χρήστη, στην πράξη εμφάνισε προβλήματα.

Για να γίνουμε πιο συγκεκριμένοι, πρόκειται για μία συνολική πρόταση επικοινωνίας, που περιλαμβάνει 3 modules: Το WinComm Pro, για σύνδεση με on-line υπηρεσίες, το WinFax Pro, για διαχείριση μηνυμάτων fax, και το CyberJack, το οποίο είναι μία συλλογή εργαλείων για πρόσβαση στις υπηρεσίες του Internet. Το τελικό σύνολο αποτελεί μία πρόταση τα συστατικά στοιχεία της οποίας είναι "δεμένα" μεταξύ τους και δίνουν την εντύπωση μίας πλήρους και αποτελεσματικής λύσης. Καλύτερο από όλα είναι το WinFax, το οποίο διατηρεί την παράδοση της Delrina (η οποία τώρα πλέον ανήκει στη Symantec) στο συγκεκριμένο τομέα. Με τους wizards που περιλαμβάνει, η διαχείριση fax γίνεται απλή υπόθεση. Εξάλλου, όλο το πακέτο ακολουθεί μία φιλοσοφία πολύ κοντινή στον τρόπο εργασίας των Windows 95. Υπάρχουν ειδικές commbars για εύκολη εκτέλεση διεργασιών, ενώ αρκετές είναι και οι βελτιώσεις στο κυρίως πρόγραμμα, με δυνατότητα αποστολής grayscale εγγράφων, υποστήριξη του πρωτοκόλλου TAPI (Telephone API) της Microsoft, χρονοπρογραμματισμό γεγονότων, βελτιωμένη μηχανή OCR - την TextBridge της Xerox - και πολλές βελτιώσεις "στα σημεία". Τα προγράμματα Internet καλύπτουν μία ευρεία γκάμα υπηρεσιών και είναι απλά στη χρήση, δεν μπορούν όμως να συναγωνιστούν πακέτα όπως το Netscape Navigator. (Ωστόσο, ο συνδυασμός των δύο αυτών προϊόντων θα δημιουργούσε την τέλεια πλατφόρμα επικοινωνίας στο χώρο του Internet.) Ακολουθείται και εδώ η τακτική των βοηθητικών οδηγών, με τον αντίστοιχο CyberWizard να σας καθοδηγεί στην εξερεύνηση του Internet. Οταν χρειαστείτε υπηρεσία gopher, archie, wais ή ftp, θα εκτελεστεί αμέσως το αντίστοιχο προγραμματάκι. Μοναδική παραφωνία αποτελεί η έλλειψη κάποιου ειδικευμένου e-mail προγράμματος. Θα αρκεστείτε δηλαδή στον ενσωματωμένο e-mail client του Microsoft Exchange, ο οποίος καλείται αυτόματα, όταν χρειαστεί.

Εκείνο που μας δημιούργησε πρόβλημα ήταν το WinComm. Στον Quest, όταν δοκιμάζαμε να συνδεθούμε, μας έβγαζε το γνωστό μήνυμα "this program has caused an illegal operation...". Σε ένα άλλο μηχάνημα, όπου εγκαταστήσαμε το πακέτο (486/80 με εξωτερικό modem Microcom), δεν αντιμετωπίσαμε το παραμικρό πρόβλημα και όλα κύλησαν ομαλά. Δεδομένου ότι ο Quest, με το εσωτερικό Sportster, συνεργάστηκε άψογα με όλα τα υπόλοιπα πακέτα επικοινωνιών, μοιραία οι ευθύνες αποδίδονται στο CommSuite. Οσον αφορά στο ίδιο το πρόγραμμα τώρα, υπάρχουν έτοιμες συνεδρίες για δημοφιλή on-line συστήματα, σε ένα σύστημα τηλεφωνικού καταλόγου, ενώ μπορείτε να δημιουργήσετε πολύ εύκολα τις δικές σας customised συνδέσεις. Η παραμετροποίηση όλων αυτών είναι εκτενέστατη: με ένα διπλό κλικ και με επιλογή των Properties, μπορείτε να ρυθμίσετε σχεδόν τα πάντα.



Το πιθανότερο είναι ότι θα βρείτε καλύτερα μεμονωμένα προγράμματα από αυτά που περιλαμβάνει η "σουίτα" της Delrina. Αμφιβάλλουμε όμως αν θα βρείτε καλύτερο σύνολο. Εχουμε μία κλασική περίπτωση συνέργιας, όπου το όλο είναι περισσότερο από το άθροισμα των μερών που το απαρτίζουν. Η μετάβαση, δε, μεταξύ των modules και των επιμέρους λειτουργιών γίνεται με το πάτημα ενός εικονιδίου, ενώ υπάρχει ένα καταπληκτικό τμήμα στο εγχειρίδιο χρήσης για το "σετάρισμα" του TCP/IP στα Windows 95, το οποίο θα βοηθήσει πολύ τους άπειρους χρήστες.

PROCOMM PLUS 2.1



Τιμή: 39.000 δρχ. + ΦΠΑ
Εταιρία διάθεσης: Digital Sima
Τηλέφωνο: 9579105

Το πασίγνωστο πρόγραμμα επικοινωνίας δεν θα μπορούσε να λείψει από το αφιέρωμά μας. Επιτρέπει πλήρη έλεγχο πάνω στις συνδέσεις μας, ενώ μέσα από τα menus του μπορείτε να ρυθμίσετε κάθε δυνατή παράμετρο. Διαθέτει αρκετές ευκολίες, όπως τον ενσωματωμένο gif viewer, text editor, ενώ φυσικά αποτελεί ταυτόχρονα και μία λύση για αποστολή και λήψη fax, όπως συμβαίνει με όλα τα προγράμματα επικοινωνιών. Η γλώσσα scripting, που το συνοδεύει, είναι πανίσχυρη και θα ικανοποιήσει τους power users. Λειτούργησε χωρίς κανένα κώλυμα και συνοδεύεται από ένα ογκώδες εγχειρίδιο χρήσης, σε περίπτωση που θέλετε να αξιοποιήσετε όλες του τις δυνατότητες. Στο τέλος έχει και έναν τομέα για troubleshooting, ενώ δεν πρέπει να παραλείψουμε και τον ενσωματωμένο scheduler, για χρονοπρογραμματισμό των εργασιών σας. Μία πολύ ενδιαφέρουσα δυνατότητα του προγράμματος είναι και η λειτουργία σε host mode, για όσους θέλουν να μετατρέψουν τον υπολογιστή τους σε BBS. Στα ισχυρά του σημεία συγκαταλέγεται και η έτοιμη λίστα με περισσότερα από 900 modems, ενώ αναγνώρισε χωρίς δυσκολία και το Sportster, το οποίο είχαμε συνδεδεμένο. Ισως το interface του προγράμματος να σας ξενίσει κάπως και να φαντάζει λιγότερο "σύγχρονο", σε σχέση με τα άλλα πακέτα, αλλά μη γελιέστε: Πρόκειται για ένα πανίσχυρο εργαλείο, το οποίο θα εκτιμήσουν ιδιαίτερα όσοι χρησιμοποιούν εντατικά το modem τους για επικοινωνία με on-line υπηρεσίες. Η μόνη μας ένσταση αφορά στη στάση της αντιπροσωπίας, η οποία μας έστειλε το πακέτο σε αντίγραφο (!!!) και όχι στην αυθεντική του συσκευασία, γεγονός που αποτέλεσε παραφωνία σε σύγκριση με όλα τα υπόλοιπα προϊόντα.



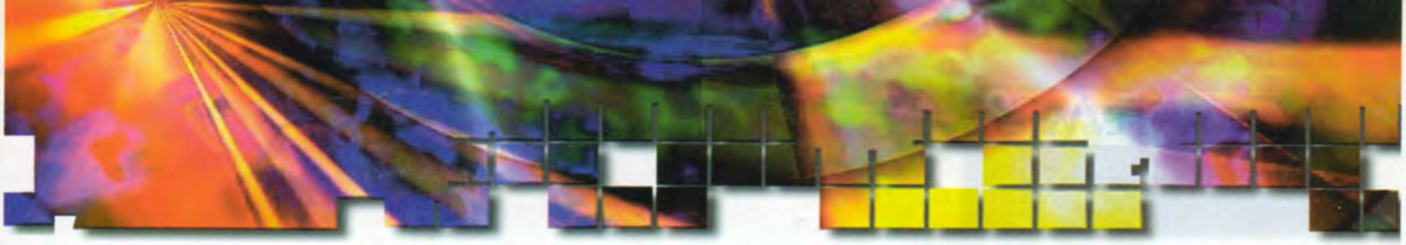
LOTUS ORGANIZER 2

Τιμή: 26.000 δρχ. + ΦΠΑ
Εταιρία διάθεσης: Byte
Τηλέφωνο: 9241728-33

Το Organizer της Lotus είναι ό,τι πιο κοντινό υπάρχει στην έννοια των interfaces που μιμούνται συμβατικές μεθόδους εργασίας. Πρόκειται για μία εφαρμογή οργάνωσης των προσωπικών σας υποχρεώσεων και εντάσσεται σε αυτό που ονομάζουμε productivity applications.

Ξεχωρίζει για την επαφή με το χρήστη, διότι εμφανίζει στην οθόνη σας την εικόνα ενός κανονικού filofax, όπως αυτά που έχουμε συνηθίσει να βλέπουμε, μεταφέροντάς το στην ηλεκτρονική του διάσταση. Εδώ μπορείτε να σημειώσετε τα ραντεβού σας, να καταχωρίσετε διευθύνσεις, να καταρτίσετε λίστες εργασιών και ό,τι άλλο συνηθίζεται σε αυτή την κατηγορία προγραμμάτων. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί και στα πλαίσια ενός δικτύου, ενώ είναι πολύ πρακτικό και λειτουργικό, ειδικά για τον αρχάριο χρήστη, στον οποίον η εκμάθηση των προγραμμάτων προκαλεί πονοκέφαλο.

Θα έχει για αντίπαλο το Schedule+ της Microsoft, το οποίο παρέχεται δωρεάν με το Microsoft Office, αλλά πιστεύουμε ότι μπορεί να σταθεί με αξιώσεις, περισσότερο όμως σε περιβάλλον κανονικού γραφείου παρά σε home office εγκαταστάσεις.



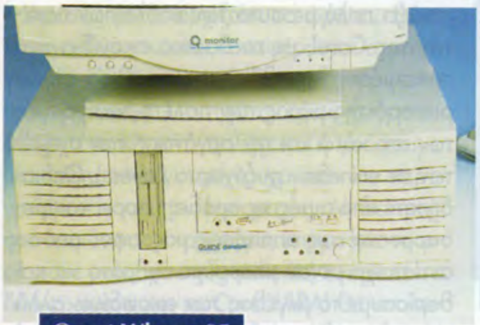
Τα βραβεία μας...

Εις το εξής, θα συναντάτε δύο χαρακτηρισμούς στα αφιερώματά μας. Με τον όρο "επιλογή σύνταξης", προσδιορίζουμε τα προϊόντα εκείνα που ξεχώρισαν για την απόδοσή τους σε επίπεδο τεχνολογικό, επιδόσεων ή για ένα άθροισμα λειτουργικών παραγόντων και είναι από κάθε άποψη κατάλληλα για να τα αγοράσετε, χαίρουν δηλαδή της απόλυτης εμπιστοσύνης μας. Με τον όρο "τιμητική διάκριση", ονοματίζουμε τα προϊόντα εκείνα που είναι ένα σκαλί παρακάτω, ικανοποιώντας τις προδιαγραφές μας σε μεγάλο ποσοστό.

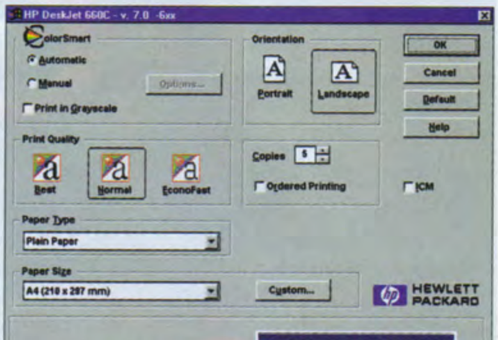
PC MASTER ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ

ΕΝ ΚΑΤΑΚΛΕΙΔΙ

Ο Quest Winner κάλυψε και με το παραπάνω τις προδιαγραφές μας και δικαίως λαμβάνει το χαρακτηρισμό του ιδανικού υπολογιστή για home office περιβάλλον. Κάποιοι έχουν δουλέψει πραγματικά σε αυτό το μηχάνημα και το αντιμετώπισαν από την αρχή έως το τέλος ως μία σοβαρή υπόθεση, η οποία πρέπει να προσεχθεί σε κάθε της λεπτομέρεια. Αυτό είναι κάτι που εκτιμώ ιδιαίτερα και πιστεύω πως θα συμφωνήσετε μαζί μου. Από τους εκτυπωτές, διαλέξαμε τον HP Deskjet 660C.



Quest Winner 95



HP DeskJet 660C

Προσφέρει απαράμιλλη ποιότητα εκτύπωσης για τα χρήματά του, ενώ είναι εκτυπωτής "για όλες τις δουλειές". Τιμητική διάκριση αποδίδεται στο Citizen Printiva, ο οποίος επίσης ξεχώρισε.

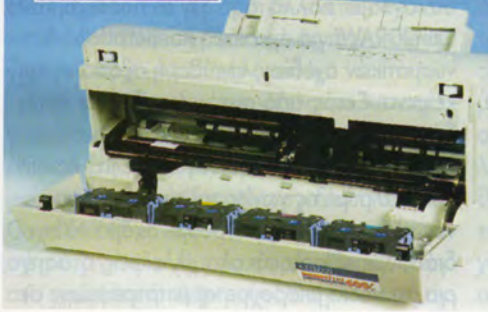
Από τις λύσεις backup, επιλογή μας είναι το Zip drive της Iomega, στην παράλληλη όμως έκδοση. Υπερτερεί σε σχέση με τα συστήματα ταινίας, ενώ μόνη απειλή για αυτόν θα είναι ο διάδοχός του, το αναμενόμενο Jaz του 1 GB.

Η πιο δύσκολη απόφαση είναι στα πακέτα επικοινωνίας. Επιλογή της σύνταξης αποτελεί το Procomm Plus, η ναυαρχίδα των προγραμμάτων αυτού του είδους. Θα αποδώσουμε διάκριση και στο Delrina CommSuite, για τη συνολική αντιμετώπιση και τη λειτουργικότητά του, καθώς και για το γεγονός ότι είναι η πρώτη ολοκληρωμένη λύση γραμμένη από την αρχή για το περιβάλλον των Windows 95. Είναι σίγουρα η ιδανική λύση για το λιγότερο πεπειραμένο χρήστη, αλλά χρειάζεται ακόμη δουλειά για να κατακτήσει την κορυφή.

Δεν θα αποδώσουμε βραβείο σύνταξης στις multifunction συσκευές, διότι τελικά οι software λύσεις αποτελούν πιο οικονομική επιλογή, με εξίσου καλή απόδοση σε περιβάλλον home office. Ειδικά για την περίπτωση του small office, όμως, θα απονείμουμε διάκριση στη συσκευή της Canon. Το Surge Arrest, τέλος, κερδίζει τον τίτλο της άριστης επιλογής, διότι είναι προσιτό από ένα μεγάλο μέρος του αγοραστικού κοινού, ενώ το UPS της APC θα προτιμηθεί σε ειδικές περιπτώσεις.

Οι φωτογραφίες δείχνουν τα σημεία τα οποία μας κέντρισαν την προσοχή: η πρόσοψη του Quest, τα μελάνια του Citizen Printiva, η πρόσοψη του UPS της APC και τελευταίο ο driver της HP.

Citizen Printiva





UPS της APC

CORELXARA!

Δύο σε ένα!



Τώρα, αυτό πώς προφέρεται; Μήπως είναι "ξάρα", "ζάρα" ή, μήπως, "εξάρα"; Οχι, αυτό το τελευταίο αφήστε το καλύτερα. Παραπέμπει σε "τεσσάρα" και άλλα δυσάρεστα πράγματα... Η ουσία είναι ότι η Corel πήρε το γνωστό XARA Studio (όπως παλιότερα είχε πάρει το Ray Cream Designer και το addDepth, τα οποία περιέχονται ως CorelDREAM3D και CorelDepth στο CorelDRAW! 6), πρόσθεσε σε αυτό το θαυμαστικό στο τέλος και μαζί με αυτό και την τεχνική τελειότητα που διακρίνει τα προϊόντα της, μας έδωσε ένα πακέτο, το οποίο συνδυάζει πολλά από τα εργαλεία του CorelDRAW! και του Photoshop. Τα πάντα στο CorelXARA!, από τα συνοδευτικά manuals μέχρι τη διασύνδεση με το χρήστη (user interface) και την on-line βοήθεια, είναι οργανωμένα έτσι ώστε να βοηθούν τη δουλειά μας. Και το πιο βασικό: αυτό το πακέτο δεν απαιτεί ένα εξωπραγματικό μηχάνημα για αξιοπρεπή εργασία.

Καλά άρχισε το δίσεκτο 1996 για όσους ασχολούνται με τα computer graphics - η Corel μάς υποδέχεται με ένα πακέτο που όμοιό του δεν υπάρχει...

του Κώστα Καρπούζη

ΠΡΩΤΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ

Αν περιμένετε κάποιο τεράστιο πακέτο, ξεχάστε το. Το πακέτο του CorelXARA! μοιάζει περισσότερο με πακέτο κάποιου παιχνιδιού και περιέχει το CD-ROM για την εγκατάσταση και το αντίστοιχο manual. Η διαδικασία εγκατάστασης είναι πολύ απλή και γρήγορη, απαιτεί δε γύρω στα 6 MB στο σκληρό μας δίσκο.

Το CorelXARA! μπορεί να τρέξει και απευθείας από το CD (οπότε και χρειάζεται μόνο 200 KB), αλλά, όπως είναι φυσικό, αυτό επιβραδύνει κατά πολύ την εργασία μας. Από εκεί και πέρα, μπορούμε να επιλέξουμε ποιες από τις περίπου 500 True Type και ATM γραμματοσειρές θα εγκαταστήσουμε, ενώ υπάρχει και η δυνατότητα να γίνει αυτό μέσα από το πακέτο, ενώ έχουμε μάλιστα και τη δυνατότητα να δούμε ένα "δείγμα γραφής" προτού τις προσθέσουμε στο σύστημά μας.

Το περιβάλλον εργασίας του CorelXARA! μοιάζει πολύ με αυτό των υπόλοιπων πακέτων της Corel, με τα βασικά εικονίδια στο πάνω μέρος της οθόνης, τα εργαλεία στο αριστερό της μέρος, την παλέτα των χρωμάτων στο κάτω και την οργάνωση των σχημάτων σε επίπεδα - ρυζόχαρτα (layers). Οποιαδήποτε από αυτές τις ομάδες μπορεί να προσαρμοστεί στις απαιτήσεις μας, αφού από το αντίστοιχο μενού μπορούμε όχι μόνο να καθορίσουμε το μέγεθος των εικονιδίων, αλλά και να προσθέσουμε ή να αφαιρέσουμε από τα ήδη υπάρχοντα. Αν τοποθετήσουμε το δείκτη του ποντικιού μας σε ένα από αυτά, τότε στο κάτω μέρος της οθόνης βλέπουμε τη λειτουργία του και τους συνδυασμούς που πετυχαίνουμε με τα πλήκτρα Ctrl και Shift, ενώ υπάρχει και το απαραίτητο balloon help, αν αφήσουμε το δείκτη πάνω από ένα εικονίδιο. Ακόμα, μπορούμε να επιλέξουμε ποια επίπεδα θα είναι ορατά, κάτι που βοηθά πολύ σε πολύπλοκα σχέδια, τα οποία περιέχουν σχήματα που επικαλύπτονται.

Παρατηρώντας την παλέτα με τα εργαλεία, συναντάμε πολλά από τα αντίστοιχα του CorelDRAW! για σχεδίαση και μεταβολή διανυσματικών σχεδίων, ελεύθερη σχεδίαση και κείμενο. Εκτός από αυτά, μας δίνεται και η δυνατότητα να ζωγραφίσουμε κανονικά πολύγωνα (τετράγωνα, πεντάγωνα κ.λπ.) και να μεταβάλουμε τις γωνίες τους με το πάτημα ενός πλήκτρου. Εδώ, μπορούμε ακόμα να σχεδιάσουμε εξίσου εύκολα ελλείψεις ή αστέρια, τα οποία μπορούμε να μετατρέψουμε σε

μια σειρά από συμμετρικά αλλά και πρωτότυπα σχήματα.

Το επόμενο εργαλείο είναι το γνωστό μας blend, το οποίο πραγματοποιεί ένα είδος δισδιάστατου morphing ανάμεσα στα σχήματά μας. Η υλοποίηση εδώ είναι πολύ βελτιωμένη, αφού ακόμα και ανόμοια σχήματα μετατρέπονται με μεγάλη επιτυχία. Εδώ μπορούμε να καθορίσουμε και τη λεπτομέρεια με την οποία σχεδιάζονται οι ενδιάμεσες καμπύλες: Μπορούμε να τις παρουσιάσουμε αυτούσιες ή να υποδείξουμε στο CorelXARA! να τις εξομαλύνει. Το ίδιο μπορούμε να κάνουμε και στο εργαλείο ελεύθερης σχεδίασης. Ετσι, αν το χέρι σας τρέμει από τους καφέδες - όπως αυτό του γράφοντος - μπορείτε να "ισιώσετε" στο βαθμό που θέλετε την κατσαρή γραμμή που μόλις σχεδιάσατε.

ΔΟΥΛΕΥΟΝΤΑΣ ΜΕ ΤΟ CORELXARA!

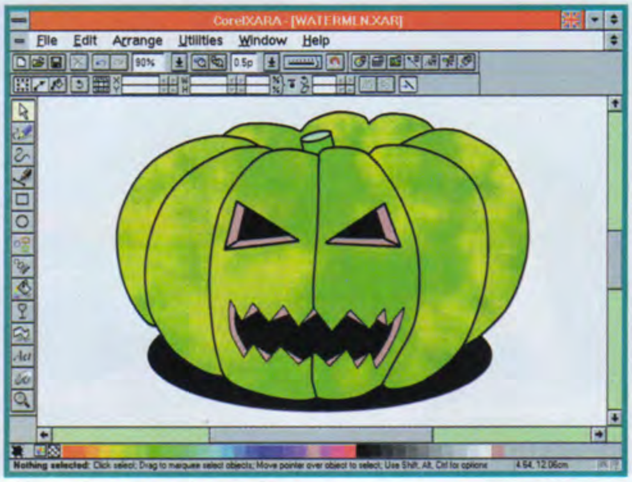
Αμέσως μετά, αρχίζουν τα ωραία... Τα επόμενα δύο εικονίδια αναφέρονται στα εργαλεία γεμίσματος (fill) και διαφάνειας (transparency). Στο πρώτο, αφού ζωγραφίσουμε ένα κλειστό πολύγωνο ή γράψουμε μία λέξη, επιλέγουμε το χρώμα του περιγράμματος και του γεμίσματος. Αν δεν μας φτάνει μόνο το ένα χρώμα, μπορούμε να ορίσουμε μεταβάσεις (gradients) ανάμεσα σε δύο χρώματα και το CorelXARA! θα υπολογίσει καθένα από τα ενδιάμεσα στάδια. Η μετάβαση μπορεί να είναι γραμμική, κυκλική, ελλειπτική ή κωνική, ενώ τα χαρακτηριστικά της ορίζονται από δύο διανύσματα που τοποθετούνται στο σχήμα μας. Αλλάζοντας τη θέση τους, μπορούμε να μεταβάλουμε τα χαρακτηριστικά της μετάβασης, ενώ ρίχνοντας κάποιο άλλο χρώμα με drag'n'drop από την παλέτα στα άκρα των διανυσμάτων, μπορούμε να αλλάξουμε ριζικά την εμφάνισή της.

Ακόμα, μπορούμε να επιλέξουμε γέμισμα με κάποια bitmap ή και fractal εικόνα. Η σχεδίαση αυτών των γεμισμάτων γίνεται ταχύτατα, ακόμα και σε σχετικά παλιάς τεχνολογίας για αυτή τη δουλειά υπολογιστές.

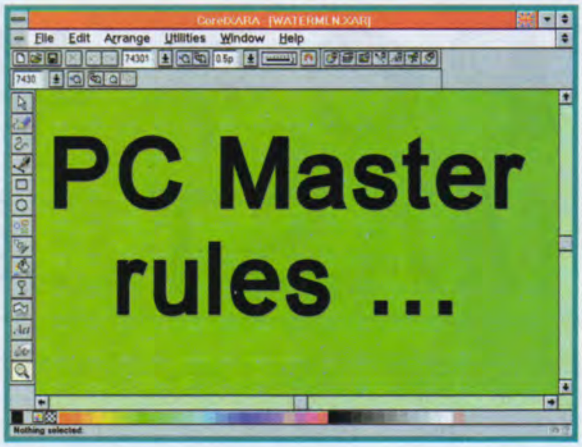
Ετσι, συνήθως δεν χρειάζεται να καταφύγουμε στη σχεδίαση σε χαμηλότερη λεπτομέρεια. Αυτή η δυνατότητα συνεπάγεται ότι μπορούμε να επιλέξουμε τη σχεδίαση από το CorelXARA! μόνον του περιγράμματος των σχημάτων, τα σχήματα χωρίς εξομάλυνση στα χρώματα ή πλήρη σχεδίαση. Πάντως, η πρώτη επιλογή φαίνεται χρήσιμη μόνο στην περίπτωση που έχουμε "χάσει" κάποιο σχήμα, το οποίο έχει κρυφτεί πίσω από κάποια άλλα.

Με την ίδια λογική, μπορούμε να επιλέξουμε τη διαφάνεια με την οποία σχεδιάζεται κάποιο σχήμα. Αυτό σημαίνει ότι ένα τμήμα του σχήματος μπορεί να είναι τελείως αδιαφανές, με αποτέλεσμα να μη φαίνονται αυτά που είναι πίσω του, ενώ κάποιο άλλο να είναι ημιδιαφανές, οπότε το χρώμα του συνδυάζεται με αυτά των σχημάτων που είναι πίσω του. Τις περισσότερες φορές, είναι χρήσιμο να συνδυάσουμε το γέμισμα του σχήματός μας με κάποια εικόνα, με επιλογή διαφάνειας με το ίδιο transparency map. Ετσι, το σχέδιό μας θα είναι πιο πειστικό και θα μπορούμε να πετύχουμε δύσκολα εφέ με πολύ απλό τρόπο.

Πολύ εντυπωσιακά εφέ επιτυγχάνονται και με το εργαλείο του καλουπιού (mould), το οποίο καθορίζει το εξωτερικό περίγραμμα, συνήθως κειμένου ή bitmap, με βάση κάποιο άλλο απλό σχήμα. Ετσι, αν επιλέξουμε ένα τραπέζιο, μπορούμε να δώσουμε την εντύπωση προοπτικής ή, με αντίστοιχο τρόπο, να δημιουργήσουμε ένα πανό. Πρέπει εδώ να τονίσουμε ότι, αν και δεν μπορούμε να επιβάλουμε αυτούς τους μετασχηματισμούς απευθείας σε εικόνες, έχουμε τη δυνατότητα να επεξεργαστούμε όπως θέλουμε τα αντίστοιχα σχήματα και να τα γεμίσουμε μετά με το αντίστοιχο bitmap.



Τέτοια υπέροχα σχέδια ζωγραφίζονται σε ελάχιστο χρόνο με το CorelXARA!.



Και αυτό είναι το σχέδιό μας σε μεγέθυνση 7500%. Περάστε κρυμμένα μηνύματα μέσα από το CorelXARA!.

Εκτός από τα παραπάνω θαυμαστά, υπάρχουν και τα συνηθισμένα εργαλεία της Corel, τα οποία όμως είναι απολύτως απαραίτητα, ακόμα και για την πιο απλή εργασία. Το εργαλείο μεγέθυνσης είναι πολύ γρήγορο και προσφέρει άμεση επιστροφή στην προηγούμενη ανάλυση, ενώ το εργαλείο μετακίνησης (push) κάνει ό,τι λέει το όνομά του: αν "αστοχήσουμε" λίγο με το zoom, τότε μετακινούμε το σχέδιό μας, χρησιμοποιώντας ένα πολύ συμπαθητικό "χεράκι". Ακόμα, μας προσφέρονται και κάποια εργαλεία επεξεργασίας εικόνας για τα bitmaps που θα χρησιμοποιήσουμε στο σχέδιό μας.

Αν και δεν μπορούμε να επιβάλουμε καλλιτεχνικά εφέ, όπως οι νερομπογιές, ή να χρησιμοποιήσουμε τα plug-ins του Photoshop, μπορούμε ωστόσο να ορίσουμε τους δικούς μας μετασχηματισμούς (μέσω του πίνακα συνέλιξης, για τους πιο ειδικούς), δυνατότητα η οποία απουσιάζει από προγράμματα που ασχολούνται αποκλειστικά με τέτοιες εργασίες (όπως το Picture Publisher). Επίσης, μπορούμε να μετατρέψουμε μία εικόνα σε διανυσματικό σχέδιο, προκειμένου να την τροποποιήσουμε όπως θέλουμε μέσα από το CorelXARA!. Βέβαια, μην περιμένετε ακρι-



Συνδυασμός bitmap και σχήματος με μερική διαφάνεια. Ενας συμπαθέστατος δεινόσαυρος κατευθύνεται απειλητικά προς τη δεσποινίδα.



Εκτός από fonts, έχουμε και γράμματα clip art. Βλέπουμε τις δυνατότητες του εργαλείου κοπής.

βεια αντίστοιχων ανεξάρτητων πακέτων, αλλά δεν νομίζω ότι θα πει κάποιος όχι σε αυτό το δώρο της Corel...

ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Η λειτουργικότητα του πακέτου, που είναι συνώνυμη με το όνομα Corel, είναι εμφανής από την πρώτη στιγμή. Ετσι, κάθε χρήστης του CorelDRAW!, αλλά και γενικά κάποιου πακέτου διανυσματικών γραφικών, θα αισθανθεί "σαν στο σπίτι του" στο CorelXARA!. Εκτός από το status bar και το balloon help, το πάτημα του δεξιού πλήκτρου του ποντικιού μάς οδηγεί σε ένα pop-up menu, το οποίο, εκτός από τις συνηθισμένες λειτουργίες cut, copy και paste, μπορεί να μας οδηγήσει στο αντίστοιχο εργαλείο, ανάλογα με το αντικείμενο που έχουμε επιλέξει, δηλαδή στην επεξεργασία διανυσμάτων, αν πρόκειται για γραμμή, στη γρήγορη σχεδίαση σχημάτων, αν είναι κάποιο αστεράκι, στο εργαλείο κειμένου κ.λπ.

Επιπλέον, αν έχουμε επιλέξει παραπάνω από δύο σχήματα ή εικόνες, μπορούμε να τις συνδυάσουμε με λειτουργίες από την άλγεβρα Boole. Εχουμε δηλαδή τη δυνατότητα να ενώσουμε, να αφαιρέσουμε ή να συνδυάσουμε δύο ή περισσότερα σχήματα, ενώ μπορούμε ακόμα και να κόψουμε κάποιο από αυτά, χρησιμοποιώντας σαν "μαχαίρι" κάποιο άλλο. Ειδικά αυτή η τελευταία λειτουργία μπορεί να μας δώσει πολύπλοκα σχήματα, τα οποία θα ήταν δύσκολο να σχεδιαστούν απευθείας, ενώ έτσι μπορούμε να εισάγουμε στο σχέδιό μας μόνον ένα τμήμα του bitmap που μας ενδιαφέρει. Αυτό γίνεται, εφόσον ζωγραφίσουμε ένα τετράγωνο - ή, γενικά, ένα σχήμα με το μέγεθος που θέλουμε - και επιβάλλουμε ως γέμισμα την αντίστοιχη εικόνα.

Ενδείξεις της λειτουργικότητας του CorelXARA! είναι η εκτενής χρησιμοποίηση λειτουργιών drag'n'drop στις περισσότερες λειτουργίες και η λογική των καταλόγων, με την οποία είναι οργανωμένες οι βιβλιοθήκες του. Ετσι, μπορούμε να ανοίξουμε, για παράδειγμα, τη βιβλιοθήκη των γεμισμάτων, να δούμε ένα preview από τις εικόνες ή τα textures (ξύλο, μάρμαρο κ.λπ.) που μας προσφέρονται, να επεξεργαστούμε - αν θέλουμε - την εικόνα που μας αρέσει και, τέλος, να τη σύρουμε πάνω στο αντικείμενο, το οποίο θέλουμε να χρωματίσουμε. Με αντίστοιχο τρόπο, μπορούμε να μεταβάλουμε την παλέτα των χρωμάτων στον colour editor, που μοιάζει πολύ με αυτόν του CorelDRAW! και ο οποίος μας δίνει τη δυνατότητα να ορίσουμε το χρώμα που θέλουμε ως αυτόνομο ή ως διαφορετική απόχρωση ενός ήδη υπάρχοντος. Εξάλλου, με τις λειτουργίες copy και paste μπορούμε να διακινήσουμε σχήματα ή εικόνες ανάμεσα σε εργαλεία, όπως αυτό της προοπτικής ή του γεμίσματος. Η ακύρωση και η επανάληψη λειτουργιών (undo - redo) είναι πολλαπλών επιπέδων, δηλαδή μπορούμε να ακυρώσουμε διαδοχικές μεταβολές των σχημάτων μας. Το επίπεδο περιορίζεται μόνο από τη μνήμη και το χώρο στο δίσκο, που τους αφιερώνουμε από τις αντίστοιχες επιλογές (πρέπει εδώ να έχουμε υπόψη ότι οι εργασίες με bitmaps συνήθως απαιτούν μεγάλα μεγέθη μνήμης και επομένως συχνά είναι καλύτερο, αντί να σβήσουμε απλώς μία εικόνα, να σώσουμε το σχέδιό μας και να το ξαναφορτώσουμε, εφόσον το bitmap πάντα παραμένει στον αποθηκευτή του undo).

ΜΑΖΙ ΜΕ ΤΟ XARA!...

Εκτός από το πολύ συνοπτικό και μικρό σε μέγεθος format του, στο CorelXARA! μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε έτοιμα σχέδια του CorelDRAW! (έτσι, τα CDs μας δεν πάνε χαμένα), διανυσματικές εικόνες EPS και AI και όλα τα γνωστά bitmap formats, ενώ υπάρχει ακόμα και η δυνατότητα εισαγωγής εικόνων από το μαγικό κόσμο των X - Windows. Στην εξαγωγή των σχεδίων, αυτό που εντυπωσιάζει είναι η δημιουργία interlaced GIF αρχείων. Τα αρχεία αυτά έχουν αποθηκευμένη την εικόνα μας με τέτοιον τρόπο, ώστε κατά το φόρτωμά της να φαίνεται αρχικά μία γενική ιδέα της, κατόπιν, μία πιο λεπτομερής και, τέλος, ολόκληρη η εικόνα. Αυτό είναι πολύ χρήσιμο, ειδικά στον World Wid Web, αφού μπορούμε να έχουμε στο παράθυρο του browser μας μία γενική αντίληψη της εικόνας, χωρίς να πρέπει να περιμένουμε να φορτωθεί ολόκληρη για την απεικόνισή της (γεγονός χρονοβόρο για μεγάλες εικόνες).

Η διαδικασία της εκτύπωσης είναι αρκετά προσεγμένη, καθώς μας δίνονται μια σειρά από επιλογές για τη διαμόρφωση της σελίδας, καθώς και ταχύτατη, αφού συχνά το CorelXARA! τύπωσε σχέδια του CorelDRAW! γρηγορότερα από ό,τι το ίδιο το υπερ-πακέτο της Corel. Ακόμα, στο χρήστη που έχει προβλήματα, παρέχονται μια σειρά από πιθανές αιτίες για τη λανθασμένη εκτύπωση του αρχείου του, ενώ προτείνονται και οι αντίστοιχες λύσεις. Σε αυτές τις λύσεις συχνά αναφέρεται ως αιτία η νέα, αλλά προβληματική λειτουργία εκτύπωσης στα Windows 95, χωρίς να υπάρχει κάποια δυναμική αντιμετώπιση (προ-

τείνεται επανεγκατάσταση). Εκεί όμως όπου το CorelXARA! φαίνεται πραγματικά φιλικό στο χρήστη είναι στο σύστημα της βοήθειας και στα ενσωματωμένα σχέδια και τις εικόνες. Ο χώρος στο CD, ο οποίος δεν καλύπτεται από τα αρχεία του προγράμματος, είναι γεμάτος από γραμματοσειρές (συνολικά 54 MB) και από μια σειρά από clip arts κάθε είδους (σύνολο 310 MB), τα οποία σε μερικές περιπτώσεις ξεπερνούν ακόμα και την πιο νοσηρή φαντασία - αν και η Corel έπεσε και αυτή θύμα της μόδας στην άλλη άκρη του Ατλαντικού και μας προμήθευσε με άπειρα σχέδια δεινοσαύρων (βάζω στοίχημα πως ούτε ο Spielberg ήξερε ότι υπήρχαν τόσα είδη...). Ολα αυτά είναι οργανωμένα σε υποκαταλόγους στο CD, με σαφώς αντίστοιχα ονόματα, ενώ παρέχονται τόσο σε τυπωμένη μορφή στο manual όσο και σε preview στην αντίστοιχη βιβλιοθήκη. Ακόμα, τυπωμένες είναι και οι γραμματοσειρές που προσφέρονται, ενώ εντύπωση προκαλεί το γεγονός ότι μέσα στους υποκαταλόγους κάποια σχέδια ή εικόνες έχουν ονόματα όπως N404 και 067079. Αντε τώρα να καταλάβεις, χωρίς να ανοίξεις το manual, ότι πρόκειται για μία μπάλα ποδοσφαίρου και τη φωτογραφία του Παρθενώνα, αντίστοιχα. Κατά τα άλλα, το manual ακολουθεί τη γνωστή φιλοσοφία της Corel, αφού είναι σαφές και αναλυτικό, όσον αφορά στα menus και στα εργαλεία, παραμένει όμως ρηχό στην αντιμετώπιση κάποιων προβλημάτων και αφήνει ξεκρέμαστο τον απαιτητικό ή τον έμπειρο χρήστη (πού είναι τα τεράστια αλλά φοβερά manuals του 3D Studio;). Πέρα από αυτά, υπάρχουν στο CD αρχεία AVI, τα οποία περιέχουν "μαγνητοσκοπημένες" τις διάφορες λειτουργίες του CorelXARA!. Αυτά τα αρχεία μπορούν να χρησιμοποιηθούν αυτόνομα μέσω κάποιου προγράμματος, όπως το Media Player, ή να προσπελαστούν μέσα από τη βοήθεια του πακέτου. Το μέγεθος αυτών; Μόνον 133 MB...

ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ...

Δεν μπορεί να πει κανείς ότι υπάρχουν σοβαρά παράπονα από το CorelXARA!. Μετά το σύντομο εισαγωγικό στάδιο, συνηθίζει κάποιος εύκολα τα νέα εργαλεία, ειδικά αν γνωρίζει αυτά του CorelDRAW!, ενώ σχεδόν πάντα υπάρχει κάτι καινούριο για να δοκιμάσει κάποιος, ειδικά με τα εργαλεία κοπής και διαφάνειας. Ισως θα έπρεπε το manual να περιέχει και ένα είδος μαθημάτων (tutorials), ενώ σίγουρα τα ονόματα των clip art αρχείων θα έπρεπε να είναι πιο σαφή, ενώ δεν θα έβλαπτε και η δυνατότητα δημιουργίας animation, με μεταβολή των σχημάτων και των εφέ με το χρόνο, καθώς και δημιουργίας παρουσιάσεων - ίσως αυτά να προορίζονται σε μελλοντική έκδοση.



Συνδυασμός layers, γραμμικής μετάβασης στο γέμισμα και διαφάνειας. Εδώ, στο PC Master, είμαστε όλοι μία ευτυχισμένη οικογένεια...



Μπορείτε να κόψετε τα σχήματά σας και να τα βάλετε "μέσα" στην εικόνα. Εδώ, ένα φάντασμα στο Big Ben.

Το CorelXARA! χρειάζεται επεξεργαστή 486 και άνω και τουλάχιστον 8 MB μνήμης, ενώ τρέχει σε περιβάλλοντα Windows 3.1x, 95 και NT. Το περιβάλλον αυτό είναι τουλάχιστον επαρκές, αν και κατά τη δοκιμή (σε 486/66 με 16 MB RAM) και ενώ είχαμε φορτώσει διαδοχικά bitmaps, το CorelXARA! ...έχασε τη μνήμη του (μήνυμα "out of memory"), χωρίς ευτυχώς να χάσουμε τα αρχεία μας.

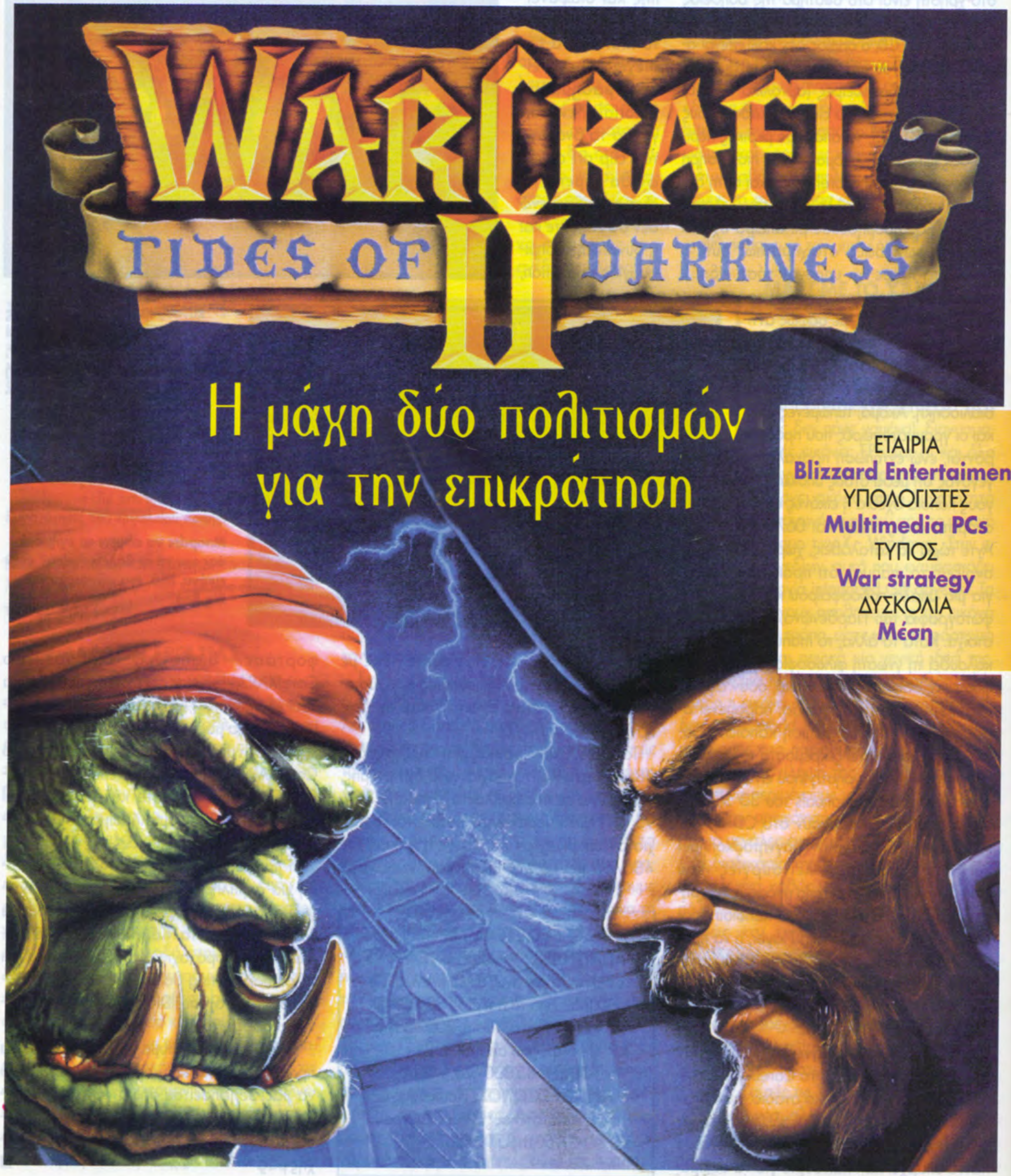
Παρά τα ωραία εργαλεία του, το CorelXARA! δεν μπορεί να επαρκεί για σοβαρή δουλειά - άλλωστε, και η ίδια η Corel το προτείνει ως συμπλήρωμα του CorelDRAW! ή του CorelVentura.

Η τιμή του (85.000 δρχ. + ΦΠΑ) είναι καλή για συμπλήρωμα στη δουλειά του επαγγελματία, είναι όμως μάλλον τσουχτερή για τον απλό χομπίστα. Και τελικά, εργαλεία όπως τα γρήγορα σχήματα, η διαφάνεια και το bitmap editing θα έπρεπε να είναι ενσωματωμένα στο CorelDRAW! από προηγούμενες εκδόσεις του.

Τέλος πάντων, έχουμε να κάνουμε με ένα πρωτότυπο αλλά και χρήσιμο πακέτο, ικανό να μας βοηθήσει σε όποια εργασία το θέλουμε. Χωρίς να αποτελεί επανάσταση, σίγουρα - και ...λόγω τιμής - αξίζει της προσοχής μας. ■

CORELXARA!

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows 3.1x, 95, NT
CPU: 486 και άνω, 8 MB RAM, 6 MB HD (μόνο για το πακέτο), 30 MB HD (πλήρης εγκατάσταση), 200 KB (για τρέξιμο από το HD)
ΤΙΜΗ: 85.000 δρχ. +ΦΠΑ
ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ: Πουλιάδης & Συν., Αριστοτέλους 3 & Λ. Συγγρού 150, τηλ.: 9242072



Η μάχη δύο πολιτισμών για την επικράτηση

ΕΤΑΙΡΙΑ
Blizzard Entertaiment
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
Multimedia PCs
ΤΥΠΟΣ
War strategy
ΔΥΣΚΟΛΙΑ
Μέση

Τα war strategy games φαίνεται πως τελευταία έχουν γίνει πολύ της μόδας. Δεν εξηγείται διαφορετικά η εμφάνιση, μόλις λίγο καιρό μετά την κυκλοφορία του Command and Conquer, του Tides of Darkness από την Blizzard Entertainment, η συνέχεια του βραβευμένου και δημοφιλούς Warcraft. Orcs και Humans καλούνται, λοιπόν, για ακόμα μία φορά να λύσουν τις διαφορές τους. Choose your side!

του Βαγγέλη Κράτσα
Vantor, Warrior of Justice

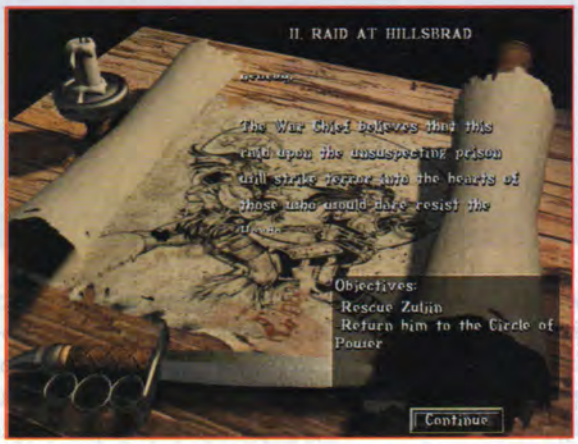
Ο πόλεμος ανάμεσα στους δύο πολιτισμούς - Humans και Orcs - εξακολουθεί να μαίνεται. Μετά τις αιματηρές μάχες στο βασίλειο του Azeroth, οι Humans περιπλανήθηκαν στο Μεγάλο Ωκεανό, προσπαθώντας απεγνωσμένα να ξεφύγουν από την αγριότητα των ορδών των Orcs και να ξαναχτίσουν την κατεστραμμένη αυτοκρατορία τους. Ο στρατός των Orcs ανυπομονούσε να ξαναρχίσει τον πόλεμο. Κατασκεύασαν θαλάσσια οχήματα και πήραν με το μέρος τους ιπτάμενα πλάσματα, ώστε να ακολουθήσουν τους Humans και να επιτεθούν στο ανύποπτο στρατόπεδό τους, αιφνιδιάζοντάς τους από θάλασσα και από αέρα.

Κάπου εδώ ξεκινά το Warcraft II. Πρόκειται για ένα παιχνίδι στρατηγικής, με έντονο το fantasy στοιχείο, που έχει μάλιστα προσεχθεί πολύ, ώστε να δημιουργεί ιδιαίτερη ατμόσφαιρα στο παιχνίδι. Αυτό ξεκινά από το manual, το οποίο δίνει έμφαση (και αυτό είχαμε καιρό να το δούμε σε παιχνίδια εκτός των RPGs) στο σενάριο και στο ιστορικό background του Warcraft II, περιγράφοντας πλήρως τον κόσμο όπου θα κινηθεί ο παίκτης. Είναι μία εξαιρετικά καλοφτιαγμένη δουλειά, 80 σελίδων (μόνο στα αγγλικά, διότι τελευταία κάνει θραύση το φαινόμενο να βλέπουμε manuals 150 σελίδων, που είναι στην πραγματικότητα δύο-τρία λόγια σε σαράντα γλώσσες), με πανέμορφα ασπρόμαυρα σχέδια, το οποίο σε κάποια σημεία φτάνει να θυμίζει εγχειρίδια επιτραπέζιων role-playing games.

Προτού ακόμα εγκαταστήσουμε το παιχνίδι, η διάθεση λοιπόν που μας είχε δημιουργηθεί ήταν θετική και σε αυτό συντελούσαν και τα αμέτρητα μηνύματα στο Usenet, τα οποία φανέρωναν έντονο ενδιαφέρον για το συγκεκριμένο τίτλο από τους gamers σε όλο τον κόσμο. Ας μπούμε όμως στο "ζουμί", για να δούμε αν όντως το αποτέλεσμα δικαίωσε τις προσδοκίες μας.



Η οθόνη που βλέπουμε, όταν αποτυγχάνουμε σε κάποια αποστολή.



Το briefing με τα objectives της αποστολής μας.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΔΡΑΣΗ

Αφού κάνουμε install το παιχνίδι, κάτι που μπορεί να γίνει κάτω από περιβάλλον DOS ή Windows 95 (όπου έχει και δυνατότητα autoplay), όχι όμως και από τα Windows 3.1 ή 3.11, βλέπουμε τη μικρή εισαγωγή του Warcraft II. Με 3-D rendered graphics και ζοφερά χρώματα, γινόμαστε μάρτυρες της κήρυξης του νέου πολέμου. Αμέσως μετά, καλούμαστε να διαλέξουμε ποιον από τους δύο στρατούς θα ελέγχουμε στο παιχνίδι, καθώς και αν θα παίξουμε σε single ή multi-player game (το Warcraft II υποστηρίζει μέχρι 8 παίκτες ταυτόχρονα μέσω network και 2 μέσω modem). Στη συνέχεια, βλέπουμε και ακούμε ένα σύντομο briefing με την αποστολή που πρέπει να φέρουμε σε πέρας στη συγκεκριμένη πίστα και η οποία μπορεί να κυμαίνεται από απλή κατασκευή μερικών κτιρίων μέχρι δύσκολες missions, όπως η φυγάδευση κρατουμένων, η καταστροφή εχθρικών βάσεων, η επικυριαρχία σε νησιά στρατηγικής σημασίας κ.ά. Έτσι, μπαίνουμε στην κεντρική οθόνη του παιχνιδιού (Command Screen), όπου εκτυλίσσεται η δράση, και δίνουμε τις εντολές μας.

Αριστερά της Command Screen υπάρχουν τρία μικρά παράθυρα. Το πρώτο από αυτά, ο Minimap, είναι ένας χάρτης σε σμίκρυνση, που καλύπτει το σύνολο της περιοχής στην οποία έχουμε πρόσβαση, με μαυρισμένα τα σημεία που δεν έχουμε επισκεφθεί (αυτό ισχύει και στον κυρίως χάρτη). Ιδιαίτερα χρήσιμο είναι το γεγονός ότι μπορούμε να αλλάξουμε θέση μέσω του Minimap, κάνοντας κλικ με το αριστερό πλήκτρο του mouse σε οποιοδήποτε σημείο, οπότε και ο κυρίως χάρτης θα μεταβεί στο σημείο αυτό.

Ακριβώς κάτω από το Minimap, θα δούμε το παράθυρο του Unit Description. Εδώ παίρνουμε πληροφορίες για τα units, τα οποία έχουμε επιλέξει από τον κυρίως χάρτη, πάλι με αριστερό κλικ (για παράδειγμα, το κόστος κατασκευής ενός κτίσματος ή τα χαρακτηρι-



Το στρατόπεδο των Humans. Πάνω δεξιά διακρίνεται το circle of power, όπου πρέπει να μεταφέρουμε ένα μέλος της ομάδας που κρατούν αιχμάλωτο οι Orcs.



Η αρμάδα, ενώ ετοιμάζεται για επίθεση την ώρα του δειλινού.

στικά ενός μέλους της ομάδας μας). Με τη μορφή μίας πράσινης λωρίδας, έχουμε ανά πάσα στιγμή γνώση του damage που έχει υποστεί κάποια μονάδα (κτίριο, όχημα ή χαρακτήρας), καθώς, εάν η μονάδα δεχτεί επίθεση, η λωρίδα μειώνεται και σταδιακά γίνεται κίτρινη και τελικά κόκκινη, οπότε προφανώς το unit μας είναι στα πρόθυρα της καταστροφής (εκτός αν δώσουμε εντολή στους Peasants ή τους Peons που διαθέτουμε να το επισκευάσουν με την εντολή Repair).

Τέλος, στο τρίτο από τα μικρά παράθυρα θα βρούμε, με τη μορφή εικονιδίων, τις διαθέσιμες εντολές, τις οποίες μπορούμε να δώσουμε στη μονάδα που έχουμε επιλέξει. Από εδώ κινούμε τα στρατεύματά μας, δημιουργούμε κτίσματα, παράγουμε νέους στρατιώτες και δίνουμε εντολές για μία επίθεση.

Ολόκληρο το δεξιό τμήμα της Command Screen καταλαμβάνεται από τον κυρίως χάρτη του Warcraft II, τον Command Map. Εδώ, βλέπουμε (με θέα από πάνω) ένα τμήμα του συνολικού χάρτη, το οποίο αντιπροσωπεύει την εκάστοτε ενεργό οθόνη του παιχνιδιού, στην οποία έχουμε τη δυνατότητα να επέμβουμε δίνοντας εντολές στις μονάδες μας. Με scrolling αλλάζουμε, όποτε θελήσουμε, αυτή την ενεργό οθόνη, ενώ μετακινώντας κάποιο στρατιώτη ή κάποιο όχημα, "ανοίγουμε" το συνολικό οπτικό πεδίο, αποκαλύπτοντας τα μυστικά που κρύβουν οι μη ορατές ως τώρα περιοχές. Θα πρέπει να επισημάνουμε πως το Warcraft II διαθέτει μία επιλογή, η οποία, αν ενεργοποιηθεί (από το μενού των Preferences), προσθέτει στο παιχνίδι τον επιπλέον ρεαλισμό αλλά και συνάμα τη δυσκολία του Fog of War. Με το Fog of War, εκτός από τις μαυρισμένες περιοχές που δεν έχουν ακόμα εξερευνηθεί από κανένα μέλος της ομάδας μας, δημιουργούνται και γκρίζες περιοχές, οι οποίες έχουν μεν εξερευνηθεί, αλλά τη δεδομένη στιγμή δεν βρίσκονται στον οπτικό ορίζοντα κανενός μέλους του στρατού μας, οπότε δεν βλέπουμε το περιεχόμενό τους ούτε στον Command Map.

Ας εξετάσουμε τώρα το έμψυχο υλικό που έχουμε στη διάθεσή μας. Οι Peasants (Peons



Επίθεση σε στρατόπεδο των Orcs από τη θάλασσα.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Με πολλές βελτιώσεις από το πρώτο Warcraft, συνεχίζει επάξια το θρύλο του. Είναι ένα εθιστικό strategy, που ποντάρει πολλά όχι μόνο στο δυνατό gameplay, αλλά και στην ατμόσφαιρα που καταφέρνει να δημιουργήσει, τόσο με το story όσο και με το γενικότερο σχεδιασμό του.

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΗΧΟΣ	83
ΑΝΤΟΧΗ	95
GAMEPLAY	91

91%

THE TIPS SECTION

Αυτή τη φορά, θα πρωτοτυπήσουμε κάπως και θα σας δώσουμε μερικά από τα σημαντικότερα cheats του Warcraft II. Ολα ενεργοποιούνται με το enter κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και, κατόπιν, με πληκτρολόγηση του cheat, οπότε βλέπετε στην οθόνη το μήνυμα "cheat enabled".

IT IS A GOOD DAY TO DIE	Καθιστά άτρωτες όλες τις μονάδες μας.
GLITTERING PRIZES	Κάθε φορά που το δίνουμε, προσθέτει 10.000 units σε χρυσό, 5.000 σε ξυλεία και 5.000 σε πετρέλαιο.
VALDEZ ή SPYCOB	Μας δίνει 5.000 oil units.
HATCHET	Εκμεταλλευόμαστε την ξυλεία με πολύ γρήγορους ρυθμούς.
MAKE IT SO	Επιταχύνουμε την παραγωγή.
TITLE	Αυξάνουμε την ταχύτητα των μονάδων μας.
NOGLUES	Απενεργοποιούμε τις magical traps.
SHOWPATH	Κάνει ορατό ολόκληρο το χάρτη στην οθόνη μας.
THERE CAN BE ONLY ONE	Μας πάει κατευθείαν στο τέλος του παιχνιδιού.



Το Shipyard και μερικά tankers και elven destroyers.

για τους Orcs) είναι σε μεγάλο βαθμό οι εργάτες και οι οικοδόμοι της ομάδας. Χτίζουν κτίρια, μαζεύουν ξυλεία και κάνουν εξόρυξη χρυσού. Η ξυλεία και ο χρυσός, μαζί με το πετρέλαιο, είναι οι τρεις βασικές οικονομικές πηγές στο Warcraft II και είναι απαραίτητες για την κατασκευή των κτισμάτων. Τα δύο πρώτα είναι πρωτογενή υλικά, καθώς στις πίστες υπάρχουν χρυσωρυχεία και μπόλικα δέντρα, οπότε στέλνουμε μερικούς Peasants να ασχοληθούν με την εκμετάλλευσή τους και απλώς φτιάχνουμε, αν δεν υπάρχει ήδη, ένα Town Hall (Great Hall στους Orcs), όπου γίνεται η αποθήκευση των αγαθών.

Σε ό,τι αφορά το πετρέλαιο, τα πράγματα είναι κάπως δυσκολότερα, αφού, πρώτον, χρειάζεται να κατασκευάσουμε ένα Shipyard σε κάποιο παράκτιο σημείο, κατόπιν, πρέπει να δημιουργήσουμε από αυτό ένα Tanker και, τέλος, πρέπει να ψάξουμε για ένα oil deposit στη θάλασσα (διακρίνονται ως σκούρες κηλίδες στην επιφάνεια των υδάτων), όπου και θα στήσουμε την oil platform. Τότε, θα επιλέξουμε από το Unit Command του Tanker το εικονίδιο "haul oil", οπότε αυτό θα αρχίσει αυτόματα την εξόρυξη πετρελαίου από την oil platform και τη μεταφορά του στο Shipyard ή στο Oil Refinery (αν το έχουμε κατασκευάσει), το οποίο είναι αποτελεσματικότερο για την επεξεργασία του, καθώς δίνει περισσότερο πετρέλαιο.

Επειδή βέβαια οι έμψυχες μονάδες μας έχουν και την κακή συνήθεια να... τρώνε, πρέπει ταυτόχρονα να φροντίζουμε ώστε να υπάρχει διαθέσιμη τροφή, κάτι που εξασφαλίζεται με την κατασκευή Farms (Pig Farms στους Orcs). Ακόμα, χρειάζεται να παραγάγουμε νέο έμψυχο υλικό, για να ανανεώνουμε τις πιθανές απώλειες. Από το Town Hall φτιάχνουμε νέους Peasants και από τα Barracks δημιουργούμε Footmen (σχετικά αδύναμους πολεμιστές), ενώ επίσης φτιάχνουμε τα οχήματα Ballista και τα πληρώματά τους (εφόσον υπάρχουν όμως ακόμα τα Blacksmith και Lumber Mill). Ακριβώς τις ίδιες αντιστοιχίες, φυσικά με διαφορετικά ονόματα, συναντάμε και στους Orcs.

Καθώς εκτυλίσσεται στο παιχνίδι, θα διαθέτουμε ολοένα ισχυρότερους πολεμιστές, όπως τους Elven Ranger, Knight, Elven Archer κ.ά., καθώς επίσης και spellcasters (Paladins και Mages), που μπορούν να χρησιμοποιήσουν spells, όπως το Holy Vision (κάνει ορατά τα σκοτεινά μέρη μίας περιοχής), το Healling (γιατρεύει όσους έχουν πληγωθεί στη μάχη), το Exorcism (προκαλεί damage σε undead creatures), το Fireball (εκτοξεύει μία πύρινη μπάλα στο πεδίο της μάχης, καίγοντας όποιον βρεθεί στο διάβα της), το Invisibility (κάνει κάποιον αόρατο), το Polymorph (μετατρέπει τον εχθρό σε άβουλο τέρας, ανίκανο να αμυνθεί ή να επιτεθεί) και πολλά άλλα ακόμα.



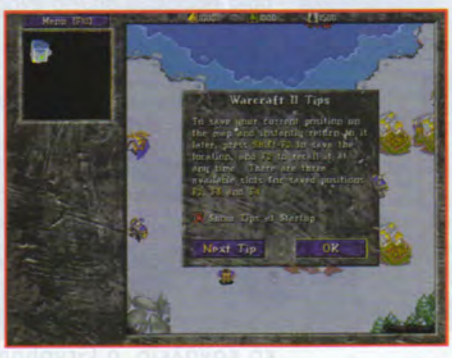
Αφού έχουμε δημιουργήσει μία ομάδα, βλέπουμε αριστερά τα εικονίδια των μελών της και τη λωρίδα που δείχνει αν υπάρχει ή όχι damage.



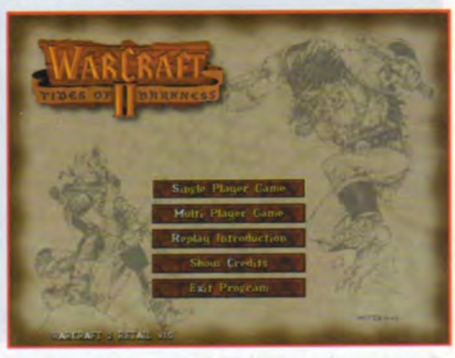
Απόσπασμα από την εισαγωγή του παιχνιδιού.



Μερικά χαρακτηριστικά κτίσματα των Orcs.



Τα περίφημα tips του Warcraft.



Το αρχικό μενού του παιχνιδιού.



Καταστρέφοντας ένα εχθρικό Shipyard.



Το Transport στην ακτή, ενώ επιβιβάζει μέλη της ομάδας μας.

Οι μάχες στο Tides of Darkness διεξάγονται από την ξηρά, από τη θάλασσα και από τον αέρα. Συχνά, θα χρειαστεί ο κατάλληλος συνδυασμός επίγειων, θαλάσσιων και εναέριων δυνάμεων, για να εκπληρώσουμε το objective ενός από τα συνολικά 28 σενάρια του παιχνιδιού. Ενα απλό παράδειγμα, το οποίο θα συναντήσουμε από νωρίς στο παιχνίδι, είναι η ανάγκη για μεταφορά στρατευμάτων σε κάποιο νησί, στο οποίο δεν έχουμε απευθείας πρόσβαση από το σημείο όπου βρισκόμαστε. Εκεί θα χρειαστούμε τα Transports, τα οποία μπορούν να μεταφέρουν μονάδες μέσω της θάλασσας. Προκειμένου να κατασκευαστούν αυτά, πρέπει να έχετε ήδη δημιουργήσει τα Foundry και Shipyard, οπότε θα υπάρχει και η αντίστοιχη επιλογή ανάμεσα στα εικονίδια του τελευταίου.

Επισημαίνουμε εδώ πως στο Warcraft II υπάρχουν αρκετά προαπαιτούμενα στο κατασκευαστικό τμήμα. Πολλές φορές, δηλαδή, για να μπορέσει ένα κτίσμα να παράγει μία συγκεκριμένη μονάδα, χρειάζεται πρώτα να υπάρχει ένα άλλο κτίσμα. Αυτό προσθέτει στο βάθος του παιχνιδιού, χωρίς να το δυσκολεύει, ακριβώς επειδή ο αριθμός των προαπαιτούμενων αυξάνει προοδευτικά και έτσι μπορούμε να προσαρμοστούμε εύκολα. Εχοντας λοιπόν φτιάξει τα Transports, έχουμε τη δυνατότητα να τοποθετήσουμε μέχρι 6 μονάδες στο καθένα (με την εντολή move), κατόπιν να τα στείλουμε σε κάποιο παράκτιο σημείο ενός νησιού και, τέλος, να ξεφορτώσουμε τις μονάδες, επιλέγοντας το εικονίδιο "Unload Transport".



Ο αρχισυντάκτης του PC Master, ενώ προσέρχεται στα γραφεία του περιοδικού.

Σημαντικά για την άμυνα από τη θάλασσα και από τον αέρα είναι η Gnomish Flying Machine, που δεν διαθέτει εξοπλισμό αλλά αποτελεί έξοχο αναγνωριστικό εργαλείο, ο Gryphon Rider, που είναι ο αερομαχητής του στρατού των Humans και των συμμάχων τους, τα πολεμικά πλοία Elven Destroyer και Battleship, καθώς και το Gnomish Submarine, πολύτιμο μέλος της αρμάδας μας, αφού εντοπίζεται δύσκολα.



Τα πνεύματα έχουν ανάψει για τα καλά...

Οι κινητές μονάδες στο Warcraft II είναι σε μεγάλο βαθμό "έξυπνες". Ετσι, κάθε φορά που θέλουμε να στείλουμε κάποια μονάδα για να επιτεθεί σε ένα εχθρικό στόχο, δεν χρειάζεται να κάνουμε κλικ στη μονάδα μας, κατόπιν, να επιλέγουμε το εικονίδιο "Attack" από τα Unit Commands και, τέλος, να ξανακάνουμε κλικ στο στόχο. Οι δύο τελευταίες ενέργειες μπορούν να αντικατασταθούν με δεξί κλικ στο στόχο (το δεξί κλικ σε ένα σημείο αντιστοιχεί σε μετακίνηση της επιλεγμένης μονάδας στο σημείο αυτό και, ταυτόχρονα, στην εκτέλεση της πιο λογικής ενέργειας), οπότε η μονάδα μας, πλησιάζοντας το στόχο, ανοίγει αυτόματα πυρ χωρίς την παρέμβασή μας. Υπάρχει ακόμα η επιλογή "Patrol", με την οποία ένας πολεμιστής ή ένα όχημα εκτελεί

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Επεξεργαστής 486/33 ή γρηγορότερος.



Τουλάχιστον 8 MB RAM.



CD-ROM drive.



SVGA κάρτα γραφικών.



Το πακέτο περιέχει 1 CD και το πήραμε από εταιρία CD-Land, Ρήγα Φερραίου 32, Μοσχάτο, τηλ.: 9380347.

συνεχώς περιπολία ανάμεσα στο μέρος όπου βρίσκεται και στο σημείο όπου κάνουμε κλικ, η "Stand Ground", που δίνει εντολή σε κάποιο μέλος της ομάδας μας να υπερασπίζεται αποκλειστικά ένα συγκεκριμένο σημείο, καθώς και η "Attack Ground", η οποία διατάζει μία μονάδα - που έχει αυτή τη δυνατότητα - να επιτεθεί με συνεχή πυρά εναντίον ενός στόχου.

Στο Warcraft II υπάρχει και η δυνατότητα της κατάρτισης ομάδας (grouping). Μία ομάδα μπορεί να διαθέτει έως και 9 μονάδες, οι οποίες επιλέγονται με click'n'drag και αντιμετωπίζονται πλέον ως ενιαίο σύνολο. Για να αφαιρέσουμε μία μονάδα από την ομάδα, αρκεί να την επιλέξουμε κρατώντας πατημένο το πλήκτρο shift. Ακόμα ένα πολύ χρήσιμο στοιχείο του παιχνιδιού είναι το ότι διαθέτει μια σειρά από tips on-screen, τα οποία εμφανίζονται στην αρχή κάθε πίστας, αλλά μπορείτε να τα ξαναδείτε - όποτε θέλετε - κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Τέλος, υπάρχουν στο παιχνίδι map builder, unit editor και sound editor, μέσω των οποίων μας δίνεται η ευκαιρία να δημιουργήσουμε custom scenarios με την προσωπική μας σφραγίδα.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του Warcraft II είναι υψηλής ανάλυσης, αρκετά λεπτομερή και μεγάλα για το είδος, ενώ υπάρχουν αρκετές cinematic sequences, ανάμεσα στις "πράξεις" στις οποίες χωρίζεται το παιχνίδι. Βέβαια, εδώ το Warcraft υστερεί, σε σύγκριση με τα φοβερά videos του Command and Conquer, διαθέτει όμως τη δική του μεσαιωνική ατμόσφαιρα, που ενισχύεται από τα γραφικά και η οποία σίγουρα θα προσελκύσει τους φίλους των fantasy games. Εντύπωση πάντως προκαλεί στο Warcraft η εκπληκτικά γρήγορα κίνηση των γραφικών, ακόμα και σε "φορτωμένες" με animation οθόνες, ενώ υπάρχει ακόμα και επιλογή για αυξομείωση του speed, η οποία, αν τεθεί στο maximum, κάνει ταχύτατη την κίνηση στο παιχνίδι. Αυτό που θα έπρεπε να προσεχθεί κάπως περισσότερο είναι ένας πιο σαφής γραφικός και χρωματικός διαχωρισμός ανάμεσα σε Humans και Orcs, επειδή μερικές φορές είναι δύσκολο να ξεχωρίσεις ποιοι στρατιώτες είναι οι δικοί σου σε μία μάχη με μεγάλο πλήθος μονάδων. Η μουσική κινείται στο κλίμα του παιχνιδιού, χωρίς ιδιαίτερη ποικιλία, αλλά με πολύ καλή ποιότητα ήχου (CD audio), ενώ τα ηχητικά εφέ στις πίστες είναι σωστά διαλεγμένα, όπως και το speech στην εκφώνηση του objective κάθε αποστολής.



Η οθόνη της νίκης όταν παίζουμε ως Orcs.



Ο Βασιλιάς, καθώς ενημερώνεται για την έκβαση του πολέμου.

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Το Warcraft II είναι ένας εξαιρετικά ενδιαφέρων τίτλος, ο οποίος σίγουρα θα αρέσει στους φίλους του είδους. Παίζοντάς το, θα χειριστείτε τους πόρους και την οικονομία ενός ολόκληρου πολιτισμού, ενώ θα χρειαστεί να αναπτύξετε διάφορες στρατηγικές και τακτικές (όχι τόσο δύσκολες, πάντως, όσο στο Command and Conquer), προκειμένου να κατατροπώσετε τον εχθρό και να φέρετε σε αίσιο πέρας τα σενάρια των αποστολών. Το point and click interface δεν θα σας δημιουργήσει προβλήματα, εκτός ίσως από τον περιορισμό των μόλις 9 μονάδων σε κάθε group που φτιάχνετε. Το Warcraft II διαθέτει ατμόσφαιρα, πλούσια δράση, καθώς επίσης μεγάλο βάθος και ποικιλία, ενώ διεκδικεί επάξια ένα μέρος από τον ελεύθερο χρόνο σας. ■



Πανοραμική άποψη μάχης σε εξέλιξη.



Ο πολεμιστής σε εντυπωσιακό πλάνο με την πανοπλία του.



Επίγειες, θαλάσσιες και εναέριες δυνάμεις σε δράση.



ROLE PLAYING GAME

WITCHAVEN



Η Capstone περνά στην αντεπίθεση. Ακολουθώντας και αυτή το ρεύμα των σημαντικών αλλαγών στα computer games που παρατηρείται τον τελευταίο χρόνο και αναμένεται να ενταθεί το επόμενο διάστημα, διαθέτει στην κυκλοφορία δύο τίτλους που θα συζητηθούν πολύ, τους Chronomaster και Witchaven - ο τελευτείος είναι ίσως ο καλύτερος εκπρόσωπος της νέας γενιάς action RPGs που έχω δει ως σήμερα.

του Αντρέα Τσουρινάκη

Όπως έχω τονίσει επανειλημμένως, τα computer games παρουσιάζουν σημαντικές αλλαγές τον τελευταίο καιρό, οι οποίες θα συνεχιστούν πιο έντονα το χρόνο που έρχεται, καθώς ο ανταγωνισμός σημειώνει "κάθετη" άνοδο. Μάλιστα, οι αλλαγές αυτές έχουν σχέση με την καθιέρωση των PCs ως βασικών "πλατφορμών" για τα computer games, αφού οι "παιχνιδομηχανές" χάνουν συνεχώς έδαφος και μερίδιο στην αντίστοιχη αγορά, ενώ αυτή των PCs και των σε αυτά βασισμένων παιχνιδιών έχει εκτιναχθεί στα ύψη. Καταλυτικός, δε, ήταν ο ρόλος των τεχνολογικών αλλαγών που επέβαλαν - είτε αρέσει σε πολλούς είτε όχι- οι εταιρίες παιχνιδιών: έγχρωμα monitors, 16-bits κάρτες ήχου, SVGA κάρτες γραφικών (τώρα τελευταία το ρεύμα τείνει προς τις 3-D κάρτες γραφικών που θα είναι το επόμενο standard), μεγάλης χωρητικότητας σκληροί, υπολογιστικά συστήματα από 486 και άνω (πού φτάσαμε!) και, φυσικά, τα CD-ROM drives. Ολοένα περισσότερες εταιρίες μπαίνουν στο χορό, η μία αγοράζει την άλλη, συναγωνίζονται για το ποια θα κυκλοφορήσει το πιο "εντυπωσιακό" παιχνίδι, ενώ ταυτόχρονα θέλοντας να προσελκύσουν νέους χρήστες, να απευθυνθούν στην αγορά εκείνων που μέχρι τώρα δεν ασχολούνταν με τα computer games, δημιουργούν αργά αλλά σταθερά νέα είδη παιχνιδιών. Ετσι, προκύπτουν παραγωγές που δεν κατατάσσονται σε κανένα από τα κλασικά είδη, αν φυσικά κάποιος θέλει να είναι λεπτολόγος αλλά και ουσιαστικός στην κρίση και το σχολιασμό του. Οι ίδιες οι εταιρίες έχουν δηλώσει δημόσια ότι λίγο ενδιαφέρονται πια για τους



ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΙ ΚΟΣΜΟΙ ΓΙΑ ΤΟΛΜΗΡΟΥΣ GAMERS



Μέσω αυτών των teleports μετακινείσαι από το ένα επίπεδο στο άλλο.

παραδοσιακούς χρήστες των adventure και role playing games. Το επιχείρημα; Μα αυτοί, όσο καλοί και αν ήταν, ήταν λίγοι. Μας ενδιαφέρουν οι πολλοί, αυτοί που έρχονται! Για το λόγο αυτόν τα παιχνίδια μας πρέπει να είναι σχετικά εύκολα και εντυπωσιακά. Ετσι, οι παλιοί χρήστες περνούν σιγά-σιγά στο περιθώριο, καθώς όλο και πιο σπάνια βρίσκουν κάτι που πράγματι τους ευχαριστεί. Οι εταιρίες που υποστηρίζουν τους παλιούς χρήστες είναι ελάχιστες. Αρκετές ακολουθούν την πολιτική μεταξύ ενός αριθμού παιχνιδιών να κυκλοφορούν και ένα για αυτούς τους χρήστες-παίκτες. Οι περισσότερες πια, ακολουθώντας το ρεύμα των καιρών, επιδιώκουν να κυριαρχήσουν στη νέα αγορά, στην οποία υπάρχει "το πολύ" χρήμα και - καλώς ή κακώς - το μέλλον, αφού όπως δείχνουν τα πράγματα όποιος μείνει έξω από αυτήν δεν θα είναι κερδισμένος.

Η Capstone είναι μία από τις εταιρίες οι οποίες, στην προσπάθειά τους να αντεπεξέλθουν στον ανταγωνισμό, αλλάζουν ριζικά το στιλ των παιχνιδιών τους. Οι δύο νέοι τίτλοι της, Witchaven και Chronomaster, δείχνουν εντυπωσιακοί. Το μέλλον θα δείξει...

Εταιρία
Intra/Capstone
Υπολογιστές
IBM συμβατοί με CD-ROM drive
Τύπος
Action RPG
Επίπεδο Δυσκολίας
Εύκολο/Μέσο



Forest Goblin.



Lava Fiend.



Grey Witch.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Είσαι ο γιος ενός priest. Τις τελευταίες ημέρες βλέπεις συνεχώς το ίδιο εφιαλτικό όνειρο-όραμα. Το συζητάς με τον πατέρα σου και αυτός σου εξηγεί ποιος είναι και γιατί, σύμφωνα με το όραμά σου, είσαι ο εκλεκτός του Lord VerKapheron. Αρχίζει, λοιπόν, την εξιστόρηση:

"Πρέπει να καταλάβεις τη λειτουργία του σύμπαντος, την ύπαρξη του κόσμου και του ουρανού, τις μεταξύ τους σχέσεις, τις αλληλεπιδράσεις τους. Ο κόσμος που μας περιβάλλει δεν είναι ο μοναδικός. Αυτός και άλλοι που μοιάζουν με το δικό μας ονομάζονται 'κύρια βασίλεια'. Αυτά τα βασίλεια αποτελούν τους στυλοβάτες της τάξεως, της λειτουργίας του σύμπαντος, αλλά υπάρχουν και τα βασίλεια του Κάτω Κόσμου όπου κυριαρχούν οι Ερινύες του χάους. Ανάμεσά τους υπάρχει η περιοχή της σύγκρουσης, όνοματι Veil (πέπλο), που ισορροπεί τις εντάσεις ανάμεσα στους δύο κόσμους.

Κάποτε κάποιοι ένιωσαν ισχυροί και αποφάσισαν να σηκώσουν το πέπλο αυτό, να ταξιδέψουν πέρα από τον κόσμο μας. Εκαναν, όμως, λάθος. Εκείνες τις ημέρες στις βόρειες περιοχές κυριαρχούσε ο Lord VerKapheron, υπηρέτης αλλά και πρώτος πολεμιστής του βασιλιά. Το κάστρο του είναι στο πιο βορινό νησί, το Char. Ηταν τότε που ο επικεφαλής των priests, ο Midias, έπεισε την αδελφότητα να ανασηκώσουν το πέπλο.

Αυτό που δεν υπολόγισαν είναι το ότι στην περιοχή του Veil παγιδεύεσαι μέσα στις τεράστιες δυνάμεις ενέργειας που περικλείει. Ετσι, έ-



πρεπε να παλεύουν τόσο για να διαπεράσουν το πέπλο όσο και για να μη χαθούν μέσα στο χάος. Αυτή η κατάσταση δυστυχώς τους έφερε πολύ κοντά στις δυνάμεις της Illwhyrin. Οι νόμοι του σύμπαντος είναι απλοί: Η εξουσία θέλει την εξουσία. Η Illwhyrin ένιωσε την επερχόμενη ενέργεια και αποφάσισε να την κάνει δική της. Κατέχοντας την τέχνη της πανάρχαιας και διαβολικής μαγείας, κατόρθωσε να μεταμορφωθεί σε επιθυμία ενός από τους priests, αποδυναμώνοντας έτσι την αλυσίδα της σκέψης και της ενέργειάς τους. Στην κατάλληλη στιγμή εκτόξευσε στο μυαλό του όλες τις σκοτεινές δυνάμεις της καταστρέφοντάς τον. Οι priests και η Illwhyrin βρέθηκαν πίσω στο Veil, την περιοχή της σύγκρουσης όπου ήθελε να τους αντιμετωπίσει. Εκτοξεύοντας όλες τις δυνάμεις της πάνω στον Midias τον πέταξε πίσω στον κόσμο μας. Χρησιμοποιώντας δε απίστευτη μαγεία "γαντζώθηκε" μαζί του και ήρθε και αυτή στον κόσμο μας. Ο θάνατος του Midias απελευθέρωσε τρομερές δυνάμεις ενέργειας που δόνησαν τα πάντα. Το ηφαίστειο Char ξύπνησε και άρχισε να καταστρέφει τα πάντα. Η Illwhyrin πήγε στο κάστρο του Lord VerKapheron και από εκεί τραβούσε εξακολουθητικά εκατοντάδες 'τεράτων' της στον κόσμο μας. Ομως, οι δυνάμεις που υπάρχουν στην περιοχή της σύγκρουσης την καταπόνησαν και η πύλη ανάμεσα στον κόσμο μας και τον δικό της έκλεισε. Η Illwhyrin, αποκομμένη από τον κόσμο της, έχει αναγκαστεί να αλλάξει. Ασχολείται πλέον όλο και περισσότερο με τις γνώσεις της διαβολικής μαγείας προσπαθώντας να ξανανοίξει μία γέφυρα με τον κόσμο της. Από τη συνεχή σύγκρουση, ακόμη και το Veil φαίνεται να έχει αδυνατίσει. Είναι φανερό ότι το φάντασμα, η 'σκιά' του VerKapheron διάλεξε εσένα για να πας να αντιμετωπίσεις την Illwhyrin, την Witchaven. Για κάποιο λόγο που μόνο αυτός γνωρίζει, πιστεύει ότι εσύ θα πετύχεις εκεί που όλοι οι άλλοι απέτυχαν, να νικήσεις δηλαδή την Witchaven και να μας γλιτώσεις από αυτήν την κατάρα".

Ενα σενάριο κοινό, χιλιοειπωμένο αλλά και κλασικό για περιπέτειες του είδους. Εξάλλου, στα παιχνίδια του είδους αυτού το σενάριο δεν είναι τίποτε άλλο παρά ένα τυπικό background.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα από τα καλύτερα δείγματα της νέας γενιάς παιχνιδιών. Διατηρώντας σημαντικά στοιχεία των RPGs, το Witchaven είναι ένα παιχνίδι συνεχούς δράσης. Διαθέτει εντυπωσιακά γραφικά για το είδος του σε SVGA και έχει αρκετά μεγάλη διάρκεια δράσης.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΜΟΥΣΙΚΗ	92
ΔΡΑΣΗ	86
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92

86%

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του Witchaven είναι ένα από τα πιο εντυπωσιακά του στοιχεία. Το παιχνίδι τρέχει και σε ανάλυση 320x200 και σε 640x480. Ο ήχος του είναι το κάτι άλλο. Πραγματική κλαγγή όπλων. Πρωτό-

ΤΑ ΠΡΩΤΑ 6 ΕΠΙΠΕΔΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ





τυποι ήχοι, ρεαλιστικοί ήχοι σπαθιών. Εξυπνη και πειστική δουλειά. Ο χειρισμός του είναι σχετικά απλός. Καταρχήν, σας συμβουλεύω να ξεχάσετε το mouse. Προτιμήστε το πληκτρολόγιο, αφού όλα δείχνουν να λειτουργούν κατά πολύ καλύτερα με αυτό. Ξεκινώντας ή κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, πατώντας το πλήκτρο ESCAPE βλέπεις το MAIN MENU. Αυτό περιέχει τα NEW GAME, LOAD/SAVE, BLOOD & SCORE, HELP και QUIT. Το NEW GAME είναι το Restart. Η λειτουργία των LOAD/SAVE είναι προφανής. Το BLOOD ρυθμίζει το μεν πρώτο τα επίπεδα της γραφικής βίας (εκπληκτικό) και το δεύτερο αυτό της δυσκολίας των τεράτων. Προτιμείστε σε αυτό τα Levels 1 ή 2. Το 4ο είναι μόνο για μανιακούς και ηττοπαθείς, μια και εξαιρετικά δύσκολα κερδίζεις, αφού τα τέρατα ξαναδημιουργούνται!!! Το HELP είναι εκπληκτικό, μια και αναφέρει στην οθόνη όλα τα πλήκτρα που αφορούν στο χειρισμό του παιχνιδιού. Ας τα δούμε όμως και μεις. Αρχικά, τα - και + ρυθμίζουν αν θα βλέπεις γραφικά full screen ή όχι. Στη δεύτερη περίπτωση, στο κάτω μέρος της οθόνης, εμφανίζεται μία μπάρα που δείχνει τα Experience points, το Level του χαρακτήρα σου, το επίπεδο της υγείας σου, ποιο spell έχεις για ενεργοποίηση, το επίπεδο της πανοπλίας σου, τα κλειδιά που έχεις και τέλος τα potions που βρίσκονται στη διάθεσή σου. Προσοχή, όμως! Τα - και + ισχύουν όταν δεν έχεις το map στην οθόνη. Το map εμφανίζεται ή όχι με το πλήκτρο TAB. Με εμφανισμένο το map τα πλήκτρα - και + κάνουν ZOOM in και out στο χάρτη. Η κίνηση γίνεται με τα arrows keys (εμπρός, πίσω, στρίβεις αριστερά ή δεξιά). Το SPACEBAR ανοίγει πόρτες ή τραβά αλυσίδες στον τοίχο. Τα πλήκτρα F1-F8 αντιστοιχούν στα spells του παιχνιδιού. Με το πλήκτρο "~" (πάνω από το tab) κάνεις cast το επιλεγμένο spell. Τα πλήκτρα 1-0 (όχι του αριθμητικού πληκτρολογίου) ρυθμίζουν ποιο όπλο χειρίζεσαι ή κρατάς. Το πλήκτρο X είναι το jump. Το αριστερό CTRL το attack. (Πολύ σημαντικό και λειτουργικό: Προτιμήστε το από το mouse.) Το Shift και τα πλήκτρα κίνησης είναι το RUN. Τα πλήκτρα [και] ρυθμίζουν ποιο potion επιλέγεις, με το ENTER/RETURN το πίνεις. Τέλος, ειδικά για το spell fly υπάρχουν τα πλήκτρα INS (fly up) και DEL (fly down). Για να πάρεις ένα αντικείμενο, απλώς περνάς από πάνω του. Αν έχεις ένα όπλο δεν ξαναπαίρνεις ίδιο. Με τα potios μόνο μαζεύεις όσα βρίσκεις. Γενικά, ο χειρισμός του είναι απλός και φιλικός προς το χρήστη.

Experience Level	Points Needed	Total Damage Bonus	Weapon Proficiency	Spells Acquired
1	0	0	none	Scare
2	2250	1	Sword/ Dagger	Freeze/ Magic Arrow
3	4500	2		Fly
4	9000	3	Sword/ Short Sword	Open Door/ Fireball
5	180004			
6	36000	5	Sword/Morning Star	
7	75000	6		Nuke
8	150000	7	Sword/Pike Axe	
9	300000	8		

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρά του είναι πειστική για παιχνίδια του είδους. Αφθονο σκοτάδι, άφθονο αίμα, άφθονη βία. Το περιβάλλον του παιχνιδιού λειτουργεί θετικά για κάτι τέτοιο. Η δράση του είναι υπερ-πλούσια όσον αφορά στις μάχες. "Witchaven" σημαίνει action και πάλι action. Δυστυχώς, όμως, η αδιάκοπα επαναλαμβανόμενη action αυτού του είδους μετά από κάποιο επίπεδο κουράζει - τουλάχιστον εμένα, ίσως σε άλλους να λειτουργεί διαφορετικά. Οι γρίφοι του είναι μηδαμινοί και αυτό πιστεύω ότι λειτουργεί αρνητικά για το παιχνίδι. Υπάρχουν 32 επίπεδα (τεράστιο νούμερο). Σημειωτέον ότι πολλά spells τα κάνεις μόνο εάν έχεις φτάσει στο κατάλληλο επίπεδο. (Δες τον αντίστοιχο πίνακα.) Το ίδιο ισχύει και για τα όπλα που μπορείς να χειριστείς.

Η δομή του παιχνιδιού όσον αφορά στα χαρακτηριστικά των RPGs υπάρχει ευτυχώς ακέραια. Τα spells έχουν ακτίνα δράσης ανάλογα με το επίπεδο, το ίδιο και τα όπλα που χειρίζεσαι. Υπάρχουν 18 διαφορετικά είδη τεράτων, τα: rat, spider, skeleton, brown ogre, green ogre, red ogre, forest goblin, desert goblin, mountain goblin, lava fiend, minadrake, grey witch, skeletal witch, guardian, willow wisp, dragon, midion και η ίδια η Illwhyrin. Τα τρία τελευταία έχουν άγνωστο αριθμό health points και είναι σχεδόν ανίκητα σε συνθήκες κανονικής μάχης. Γι' αυτό προσέξτε καλά τι θα κάνετε όταν τα αντιμετωπίστε.

Επισημαίνουμε ότι κάθε όπλο έχει διάρκεια χτυπημάτων/ζωής (σωστό και λογικό). Στο παιχνίδι, όμως, θα βρείτε σχετικά εύκολα ό,τι όπλο θέλετε. Επίσης, προσέξτε τη γωνία υπό την οποία πολεμάτε ένα τέρας. Αν δεν το κοιτάτε πρόσωπο με πρόσωπο, υπάρχει περίπτωση να κτυπάτε χωρίς αποτέλεσμα. ■

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Υπολογιστής 486DX/33MHz.



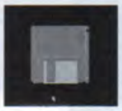
8MB RAM.



2xCD-ROM drive. Στο σκληρό καταλαμβάνει περίπου 40MB.



VGA κάρτα γραφικών (υποστηρίζει και SVGA).



Το παιχνίδι που περιλαμβάνει 1 CD μας έδωσε η εταιρία Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35 7 Τζώρτζ, τηλ.: 3841826.



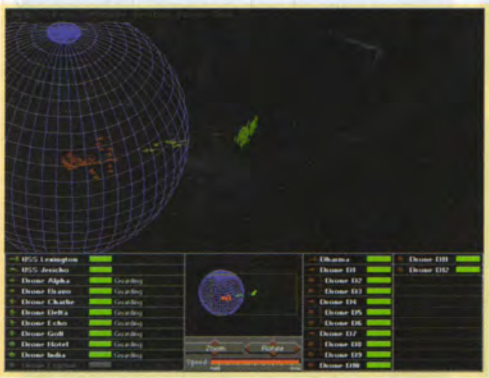
ADVENTURE

MISSION CRITICAL

Δεν πρόλαβε να στεγνώσει το μελάνι από το review μου για το "The Dig", όπου έγραφα ότι είναι ένα από τα καλύτερα adventure games των τελευταίων χρόνων με ένα εξαιρετικά σπουδαίο και βαθιά φιλοσοφημένο σενάριο, και έρχεται η Legend με το Critical



Mission όχι μόνο να αμφισβητήσει τα πρωτεία του αλλά να δείξει με τον καλύτερο δυνατό τρόπο πώς πρέπει να είναι ένα adventure game που χρησιμοποιεί την τεχνολογία αιχμής σήμερα. Αυτό που εντυπωσιάζει με



Η τελική σου μάχη, αφού γυρίσεις από το μέλλον με το σκάφος των UN, το Dharma.

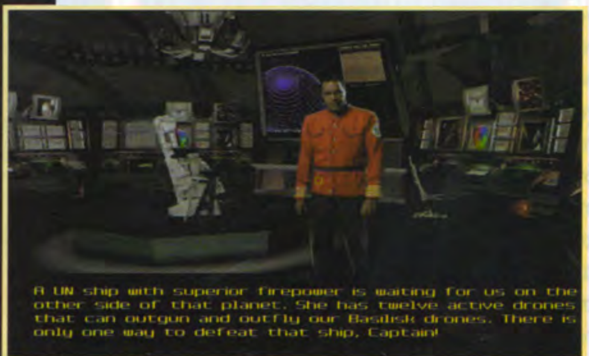
Η Legend έκανε πάλι το θαύμα της, κερδίζοντας αργά αλλά σταθερά μία θέση ανάμεσα στις εταιρίες που παράγουν adventure games χρησιμοποιώντας την τελευταία λέξη της τεχνολογίας. Το Critical Mission έρχεται σε ελάχιστο χρόνο να "συγκατοικήσει" μαζί με το "The Dig" στην πρώτη θέση δίνοντας το πιο "ισορροπημένο" game από πλευράς δράσης, γρίφων και video sequences των τελευταίων χρόνων.

του Αντρέα Τσουρινάκη

την Legend είναι το από πού ξεκίνησε και το πού έφτασε. Από τα text-graphics-command menu Spellcastings φτάσαμε σε ένα adventure που καταλαμβάνει 3 CDs και διεκδικεί πολλούς τίτλους. Καταρχήν, διαθέτει ένα εντυπωσιακό σενάριο, εφάμιλλο -αν όχι καλύτερο- από αυτό του "The Dig". Διαθέτει γραφικά υψηλής ανάλυσης και σπάνιας ποιότητας. Το πιο εντυπωσιακό, όμως, για παραγωγή τέτοιου είδους είναι η εκπληκτική ισορροπία που εμφανίζει ανάμεσα σε όλα τα επιμέρους χαρακτηριστικά του. Ας πάρουμε, όμως, τα πράγματα με τη σειρά.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Η ιστορία μας ξεκινά όταν το πολεμικό σκάφος Lexington, με επικεφαλής το διοικητή Dayna και την αξιωματικό Tran, και το επιστημονικό σκάφος Jericho πλησιάζουν στον



Πείθοντας τον κυβερνήτη να σου αναθέσει το οπλικό σύστημα.

6ο πλανήτη του συστήματος Beta Ceti, πλανήτη γνωστό με το όνομα Persephone. Βρισκόμαστε στο έτος 2134 και όλα αυτά συμβαίνουν 68 έτη φωτός μακριά από τη Γη. Ξαφνικά, από την αθέατη πλευρά του πλανήτη εμφανίζεται ένα εχθρικό σκάφος, το Dharma, το οποίο με τα battle drones του επι-



Εταιρία
Legend
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
Τύπος
3-D high resolutions graphics animated adventure
Επίπεδο Δυσκολίας
Μέσο

τίθεται στα δύο σκάφη. Η μάχη είναι άνιση, αφού το Dharma είναι πολύ καλύτερα οπλισμένο. Τα Lexington και Jericho παραδίδονται. Λίγο προτού μεταφερθούν αιχμάλωτοι στο εχθρικό σκάφος, ο Captain Dayna συλλαμβάνει ένα σχέδιο απελπισίας: σε ρίχνει αναίσθητο και ταυτόχρονα ρυθμίζει το εχθρικό σκάφος κατά τέτοιον τρόπο, ώστε να εκραγεί. Φυσικά, όλοι τους θα σκοτωθούν. Ετσι και έγινε.

Μοναδικός επιζών από αυτήν την τραγωδία είσαι εσύ. Γιατί σε διάλεξε ο Dayna και ρίχνοντάς σε αναίσθητο σε άφησε πίσω στο σκάφος; Οταν συνέρχεσαι, το Lexington, έχοντας υποστεί σοβαρές ζημιές από την επίθεση, κινδυνεύει να εκραγεί. Πρέπει να το σώσεις, αν, φυσικά, κατορθώσεις να μάθεις ποια ήταν η πραγματική αποστολή του σκάφους σας. Γιατί ήρθατε εδώ; Τι συμβαίνει στον πλανήτη Persephone; Ολα αυτά γίνονται υπό τη σκιά ενός μεγάλου ενδογαλαξιακού πολέμου ανάμεσα στην Alliance όπου ανήκετε εσείς και τα UN (Ενωμένα Εθνη).

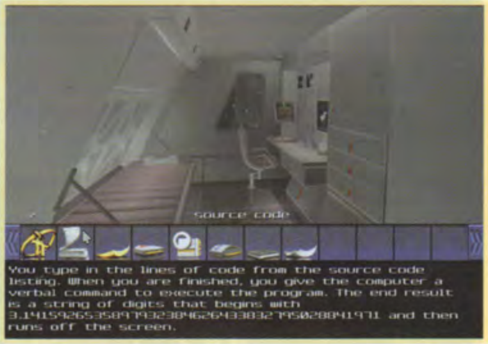


Καθώς προχωράτε στην περιπέτεια, τα πράγματα που αρχικά φαίνονταν απλά στη συνέχεια περιπλέκονται. Πώς ήξεραν οι αντίπαλοί σας τον προορισμό σας; Πώς έμαθαν για την αποστολή σας που ήταν υπό καθεστώς απόλυτης μυστικότητας και τη γνώριζαν μόνον οι διοικητές των δύο σκαφών;

Θα ανακαλύψετε έναν νέο πολιτισμό που, αν και προέρχεται από τον άνθρωπο και είναι επίτευγμά του, εντούτοις τον έχει ξεπεράσει κατά πολύ σε όλα τα επίπεδα. Θα αναγκαστείτε να ταξιδέψετε στο μέλλον και το παρελθόν για να ξαναγυρίσετε στο παρόν με γνώσεις που κανονικά κανένα ανθρώπινο ον δεν θα μπορούσε να έχει, γιατί μόνον εσείς θα μπορείτε να χειριστείτε ένα υπερ-όπλο που μεταφέρει το Lexington και παρόμοιό του δεν έχει δει η ανθρωπότητα. Ο κόσμος των Life forms σας περιμένει 151 χρόνια μπροστά στο μέλλον...

Δείγμα του χάρτη του σκάφους.





Αυτός κι αν είναι γρίφος. Ετσι, βρίσκεις τον κωδικό που χρειάζεσαι για την πόρτα του κεντρικού υπολογιστή του σκάφους.

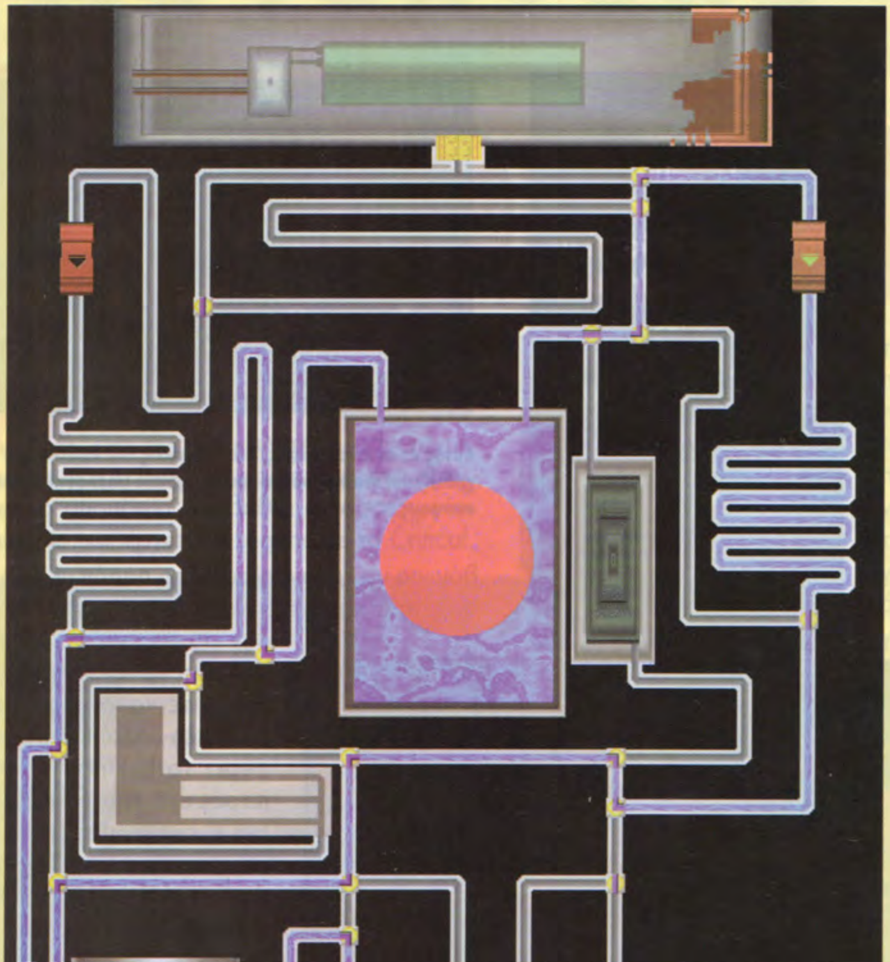
ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του Critical Mission αγγίζουν το τέλειο. Σε υψηλή ανάλυση (640x480) δίνουν μία μοναδική ατμόσφαιρα στο παιχνίδι. Ατμόσφαιρα απόλυτα ρεαλιστική, καθώς δίνει την εντύπωση στον gamer ότι βρίσκεται εκεί. Αυτό δε που εντυπωσιάζει περισσότερο είναι η κίνησή του. Η κίνησή σου από τοποθεσία σε τοποθεσία δεν γίνεται μέσω "στατικών" εικόνων, αλλά με την παρακολούθηση ενός video. Τόσο καλή δουλειά δεν θυμάμαι να έχω δει τελευταία.

Στο παιχνίδι υπάρχουν και αρκετά "εμβόλιμα" video sequences. Είναι τα πιο ισορροπημένα, τα πιο ταιριαστά με τη συνολική δράση video sequences που έχω δει. Καμία υπερβολή στη χρήση τους. Είναι δε από τα κορυφαία του είδους και θα ενθουσιάσουν και τον πιο απαιτητικό χρήστη.



ADVENTURE



Η πορεία που πρέπει να ακολουθήσει το ψυκτικό υγρό για την τήξη του πυρηνικού αντιδραστήρα.





Η Legend, προκειμένου να αποδώσει πιο ρεαλιστικά τη συνολική ατμόσφαιρα του παιχνιδιού, προσέλαβε τους γνωστούς ηθοποιούς Michael Dorn, γνωστό από το Star Trek: The Next Generation, και την Patricia Charbonneau, γνωστή από το Robocop 2, που εδώ υποδύονται τον κυβερνήτη Dayna και την αξιωματικό Tran αντίστοιχα. Η παρουσία τους στο παιχνίδι περιορίζεται κυρίως στην εισαγωγή και το φινάλε, εξαιρουμένων δύο video-μηνυμάτα που παίρνεις από την Tran κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Με άλλα λόγια, παρουσία διακριτική που ενδυναμώνει τη συνολική ατμόσφαιρα του παιχνιδιού χωρίς να δημιουργείται κανένα προβλήματα σε αυτό.

Η Legend με το Critical Mission παρουσιάζει μία σημαντική παραλλαγή του δικού της user-interface. Η οθόνη δράσης καταλαμβάνει περίπου τα 4/7 της συνολικής οθόνης. Στο πάνω μέρος της οθόνης υπάρχουν οι pull-down εντολές: HELP, VOLUME, UNDO, SAVE, RESTORE, RESTART, QUIT και στην πάνω δεξιά γωνία η MAP. Κάτω από την οθό-

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



486 DX/33.



4MB RAM.



2xCD-ROM. Στο σκληρό καταλαμβάνει περίπου 5MB μαζί με τα SAVES.



SVGA κάρτα γραφικών & κάρτα ήχου.



Το παιχνίδι, που περιλαμβάνει 3 CD-ROMs, μας έδωσε η εταιρία Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35 7 Τζώρτζ, τηλ.: 3841826.



νη δράσης σε μία οριζόντια μπάρα εμφανίζεται το inventory. Τέλος, από κάτω εμφανίζονται οι περιγραφές των διάφορων αντικειμένων ή των εντολών που εκτελείς. Η κίνηση γίνεται μέσα στην οθόνη δράσης, η οποία αναπαριστά ό,τι -υποτίθεται- βλέπεις, δηλαδή δεν δείχνει να κινείσαι σε αυτήν, αλλά λειτουργεί σαν τα μάτια σου. Οταν πρόκειται να κινηθείς προς μία διεύθυνση (εμπρός, αριστερά, δεξιά ή κάτω), ο κέρσορας αλλάζει σε έναν κόκκινο κέρσορα-βέλος. Ισχύει και εδώ το point and click σύστημα της Legend με τις έτοιμες εντολές, οι οποίες όμως σχηματίζονται/εμφανίζονται πάνω στην οθόνη καθώς χρησιμοποιείς κάποιο αντικείμενο. Ας τα δούμε όμως ένα-ένα.

Καταρχήν, οι εντολές (pull down menus) στο πάνω μέρος της οθόνης κάνουν ό,τι δηλώνεται με την ονομασία τους. Η εντολή UNDO παίρνει πίσω την τελευταία κίνηση. Το MAP δείχνει μία κάτοψη του χώρου/επιπέδου στο οποίο κινείσαι.

Τα SAVES είναι απεριόριστα. Η χρήση του inventory είναι ιδιαίτερα εντυπωσιακή. Πηγαίνοντας τον κέρσορα του mouse στην αριστερή ή δεξιά άκρη, αυτό scroll-άρει αντίστοιχα!!!

Αξιοσημείωτο είναι ότι δεν φτάνει σε κάποια αρχή ή τέλος, αλλά λειτουργεί σαν ένας συνεχώς διευρυνόμενος κύκλος από αντικείμενα - πολύ λειτουργικό, μακάρι να το ενστερνιστούν και άλλες εταιρίες.

Αναφορικά με την κίνηση στην οθόνη, προσέξτε καθώς πίσω κίνηση δεν υπάρχει. Αυτή γίνεται στρεφόμενος αριστερά ή δεξιά, άλλες φορές κατά 90 και άλλες κατά 180 μοίρες. Οι συνομιλίες γίνονται με τον κλασικό τρόπο που καθιέρωσε η LucasArts. Διαλέγεις φράσεις μέχρι να τις εξαντλήσεις όλες. Θέλει όμως λίγη προσοχή πολλές φράσεις/επιλογές οδηγούν σε χάσιμο του παιχνιδιού.



Αυτή η consola περιέχει το νέο, αλλά όχι ιδιαίτερα δοκιμασμένο, υπερ-όπλο.



Αποκαθιστώντας επικοινωνία με την Erebus Colony, όπου βρίσκεται το αρχηγείο σας.

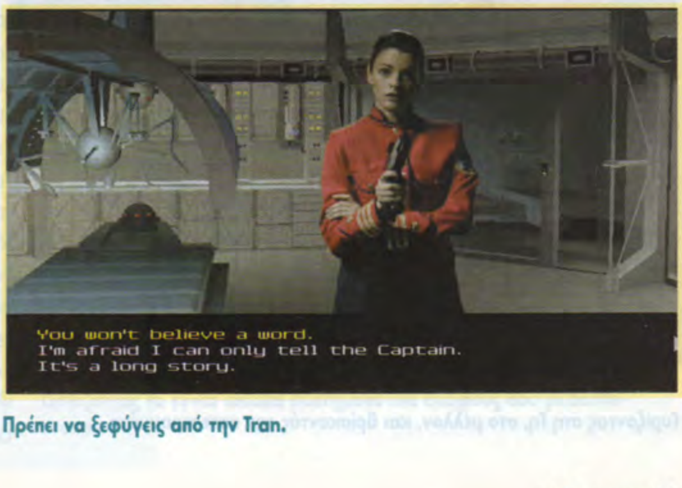
Ο ήχος του είναι αρκετά καλός, τα μουσικά θέματα πλούσια, το δε βασικό μοτίβο όχι τόσο επιτυχημένο όσο αυτό του "The Dig". Οι ομιλίες είναι ιδιαίτερα ικανοποιητικές, αλλά εδώ το παιχνίδι παρουσιάζει το μοναδικό του ίσως ελάττωμα: δεν υποστηρίζει text όταν μιλάνε οι ηθοποιοί, στην αρχή, στο φινάλε και στα δύο μηνύματα της Tran. Ετσι, αυτά απαιτούν μεγάλη προσοχή, καθώς περιέχουν καθοριστικές πληροφορίες για την εξέλιξη του παιχνιδιού.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρά του είναι μοναδική. Σε συνεπαίρνει! Σε αυτό συμβάλλει κυρίως



Ενώ φεύγεις από το Lexington για να προσγειωθείς στον πλανήτη Persephone.



Πρέπει να ξεφύγεις από την Tran.





Το TCS που πρέπει να του αλλάξεις τα modules.

ο φοβερός τρόπος με τον οποίο ο δημιουργός του, Mike Verdu, ξεδιπλώνει σιγά-σιγά το σεναριακό του υλικό. Στο επίπεδο αυτό είναι σχεδόν ισάξιο του "The Dig". Η δράση του είναι πλούσια και πιστεύω ότι θα ικανοποιήσει όλους τους χρήστες. Το παιχνίδι περιλαμβάνει και space combat simulations.

Αυτά περιλαμβάνουν 8 επίπεδα-μάχες ως training και 3 πραγματικές μάχες. Η Legend έχει εισαγάγει στις μάχες επίπεδο δυσκολίας. Στο πιο εύκολο τον έλεγχο του παιχνιδιού αναλαμβάνει ο υπολογιστής και έτσι νικάς μονίμως. Οσοι, όμως, έχουν κλίση σε μάχες τέτοιου επιπέδου μπορούν να βρουν το μάστορά τους διαλέγοντας το πιο δύσκολο επίπεδο.

Η εμφάνιση/παρουσία/αναπαράσταση των διαστημικών αυτών μαχών γίνεται με έναν πολύ πρωτότυπο, κατά τη γνώμη μου, τρόπο. Είναι ένα ακόμη "συν" του παιχνιδιού (ειδικά οι επιλογές ZOOM IN/OUT και ROTATE).

Αφού συνέλθεις στο δεύτερο επίπεδο του σκάφους, πρέπει να σταθεροποιήσεις την ατμόσφαιρα στο επίπεδο αυτό, η οποία έχει "διαταραχτεί" από την εχθρική επίθεση και τις ζημιές που έχει το τοίχωμα του σκάφους. Κατόπιν, πρέπει να αποκαταστήσεις τις τηλεπικοινωνίες, έστω και αν αυτό επιτευχθεί αφού επιτύχεις πρόσβαση στον κεντρικό υπολογιστή. Προηγουμένως, πρέπει να φτάσεις στον πυρηνικό αντιδραστήρα του σκάφους και να τον καταψύξεις, μια και η τροφοδοσία του με "νερό" έχει διακοπεί. Στη συνέχεια, πρέπει να βρεις έναν τρόπο να αποκτήσεις πρόσβαση στο υπερ-όπλο που μεταφέρει το Lexington. Φυσικά, πρέπει να βρεις πώς θα μεταφέρεις από το Jericho το ειδικό σκάφος για την προσγείωση στον πλανήτη Persephone. Εδώ είναι που αρχίζουν τα δύσκολα, μια και θα έρθεις σε επαφή με έναν πολύ εξελιγμένο πολιτισμό, θα πρέπει να ταξιδέψεις στο μέλλον και το παρελθόν και να επιστρέψεις στο παρόν λίγο προτού ξεκινήσει η καταστροφική συμπλοκή με το εχθρικό σκάφος Dharma.



Τα Electrical Life Forms, ο πολιτισμός που δημιούργησε ο άνθρωπος, αλλά έγινε ανώτερός του!

Οι γρίφοι του δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολοι. Θα σταθώ μόνο σε μερικές εξαιρέσεις. Πηγαίνοντας για να επιδιορθώσεις το TCS Dish ακριβώς μόλις βγεις έξω από το Shuttle Bay, πήγαινε: εμπρός, αριστερά, εμπρός, αριστερά, εμπρός, αριστερά, εμπρός, δεξιά, κάτω, εμπρός (βλέπεις το TCS Dish), εμπρός, αριστερά, αριστερά



Γυρίζοντας στη Γη, στο μέλλον, και βρίσκοντάς την κατεστραμμένη.



Η "γέφυρα", το διευθυντήριο, του πολεμικού σκάφους Lexihgton.



και βλέπεις το Access panel. Για να πας στον αντιδραστήρα, στο Reactor Spaces κατέβα τη σκάλα. Ενεργοποίησε το Geiger Counter. Πήγαινε αριστερά, κάτω, δεξιά, κάτω, κάτω, αριστερά, κάτω, δεξιά, κάτω και μπες στο Engineering Room.

Η πόρτα του Main Computer room ανοίγει με το "3141". Στο φινάλε στο remote controller δίνεις τον κωδικό "0911".

Τέλος, στο παιχνίδι με τα Jiffys, αφού τους μιλήσεις, πήγαινε στο χρόνο 00:08. Μίλα στα Jiffys. Γύρνα στο χρόνο 00:06. Μίλα στα Jiffys. Πήγαινε πάλι στο 00:08. Ξαναμίλα στα Jiffys. Τώρα γύρνα στο 00:07, μίλα στα Jiffys και έλυσες το γρίφο.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας κάνε κλικ στο CAPTAIN'S NOTE και επίλεξε το READ. Μαθαίνοντας τον κωδικό A3x5, πήγαινε μπροστά και στρίψε δεξιά. Κάνε USE COMPUTER TERMINAL. Εξάντλησε όλους τους διαλόγους. Οταν τελειώσεις κάνε OPEN EMERGENCY STORES CABINET ακριβώς πάνω από το terminal και πάρε το Hull Patch Kit. Στο inventory σου κάνε το OPEN. Γύρνα αριστερά και πήγαινε ευθεία, αριστερά, κάνε OPEN DOOR και μπες μέσα. Είναι το Officer's Wardroom. Προχώρα στην bulkhead viewscreen. Κάνε USE THE VIEWSCREEN CONTROLS. Βλέπεις/ακούς το πρώτο μήνυμα της Tran και ταυτόχρονα παίρνεις και μια plastic card. Γύρνα αριστερά, πήγαινε στην πόρτα, άνοιξέ την και πήγαινε ευθεία στην άλλη πόρτα. Ανοιξέ την και δώσε τον κωδικό A3x5. Μπες μέσα και από το γραφείο πάρε το crew manifest. Στο inventory σου διάβασέ το. Περιέχει μία σειρά κωδικών για τα δωμάτια των αξιωματικών του σκάφους.



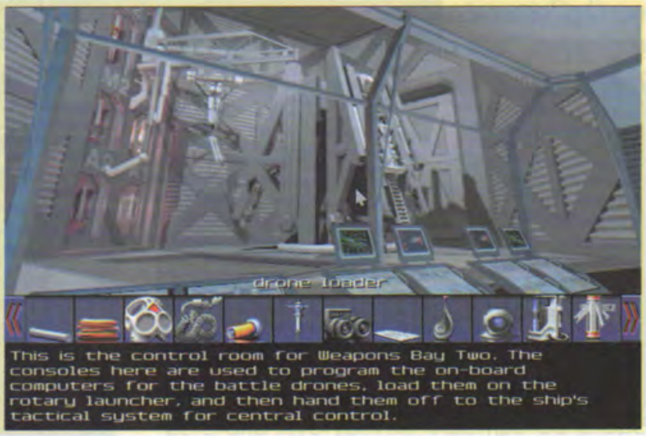
Ταξιδεύοντας στο χωροχρόνο.



Ο κεντρικός υπολογιστής που πρέπει να επιδιορθώσεις.

Κάνε USE το COMPUTER TERMINAL. Ακου προσεκτικά το μήνυμα του Dayna. Στρίψε δεξιά, άνοιξε και βγες από την πόρτα. Στο χωλ στρίψε αριστερά και κατέβα στην άλλη άκρη, στα υπνοδωμάτια. Ενα βήμα πριν από το τέλος υπάρχουν αριστερά και δεξιά δύο δωμάτια. Μπες στο αριστερό, το Secure Storage room. Από εδώ πάρε τα: EC2061 spares, EC2010 spares (από τα αριστερά), EC199 και το σημείωμα από το κουτί του EC2001 στα δεξιά. Διάβασε το note αυτό από το inventory σου. Βγες έξω, στρίψε αριστερά, πλησίασε στα υπνοδωμάτια, στρίψε αριστερά και πήγαινε ευθεία. Στρίψε δεξιά. Ανοιξε την πιο δεξιά πόρτα. Διάλεξε τον κωδικό B29X. Μπες μέσα. Το τοίχωμα έχει τρυπήσει. Κάνε SPAY THE GEL-FOAM SPRAY ON HULL PUNCTURE (την τρύπα). Τώρα κάνε PUT MOLECULAR GLUE ON PATCH και PUT PATCH IN HULL PUNCTURE. Διόρθωσες το τοίχωμα...

Η συνέχεια επί της οθόνης σας... ■



Οπλίζοντας τα εννέα οπλικά συστήματα του σκάφους σου με battle-drones.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα εκπληκτικό space adventure. Η Legend κτυπά την πρωτιά κυκλοφορώντας την πρώτη της παραγωγή που είναι βασισμένη στην τελευταία λέξη της τεχνολογίας. Εξαιρετικό σενάριο, φανταστικά video sequences και γραφικά υψηλής ανάλυσης δημιουργούν ένα σύνολο που ξεπερνά ακόμη και το "The Dig".

ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΜΟΥΣΙΚΗ	94
ΓΡΙΦΟΙ	90
ΔΡΑΣΗ	92
ΣΕΝΑΡΙΟ	99

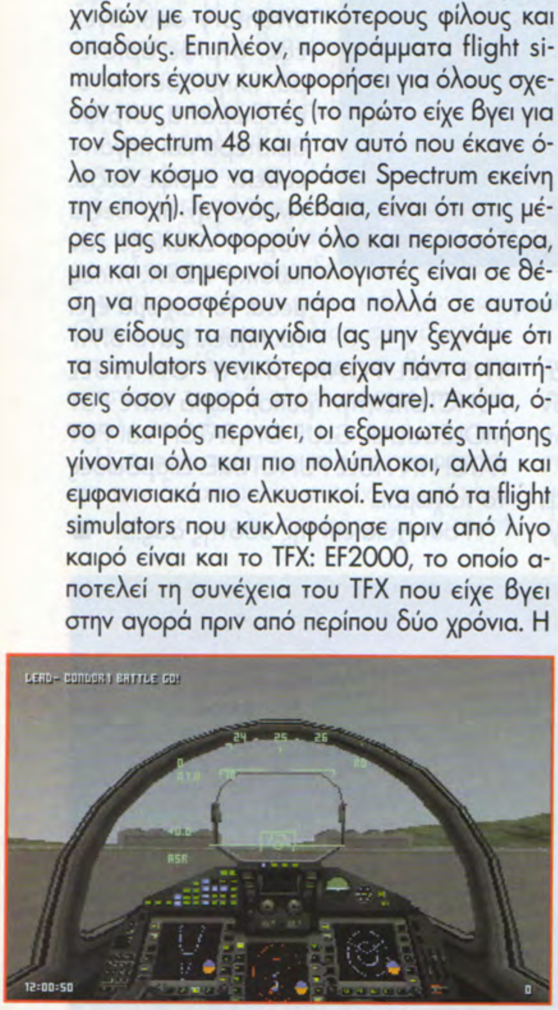
98%



SIMULATION

TFX EF2000

Τα flight simulators είναι ένα αρκετά δημοφιλές είδος παιχνιδιών, ιδιαίτερα στο χώρο των PC συμβατών μηχανημάτων. Θα μπορούσε μάλιστα να ειπωθεί ότι είναι ένα από τα είδη παιχνιδιών με τους φανατικότερους φίλους και οπαδούς. Επιπλέον, προγράμματα flight simulators έχουν κυκλοφορήσει για όλους σχεδόν τους υπολογιστές (το πρώτο είχε βγει για τον Spectrum 48 και ήταν αυτό που έκανε όλο τον κόσμο να αγοράσει Spectrum εκείνη την εποχή). Γεγονός, βέβαια, είναι ότι στις μέρες μας κυκλοφορούν όλο και περισσότερα, μια και οι σημερινοί υπολογιστές είναι σε θέση να προσφέρουν πάρα πολλά σε αυτού του είδους τα παιχνίδια (ας μην ξεχνάμε ότι τα simulators γενικότερα είχαν πάντα απαιτήσεις όσον αφορά στο hardware). Ακόμα, όσο ο καιρός περνάει, οι εξομοιωτές πτήσης γίνονται όλο και πιο πολύπλοκοι, αλλά και εμφανισιακά πιο ελκυστικοί. Ενα από τα flight simulators που κυκλοφόρησε πριν από λίγο καιρό είναι και το TFX: EF2000, το οποίο αποτελεί τη συνέχεια του TFX που είχε βγει στην αγορά πριν από περίπου δύο χρόνια. Η



Μία εσωτερική άποψη από την καμπίνα του πιλότου, λίγο πριν από την απογείωση.

Το TFX: EF2000 αποτελεί τη συνέχεια του TFX που είχε βγει στην αγορά πριν από δύο χρόνια περίπου. Η πρωτοτυπία σε αυτό τον εξομοιωτή είναι ότι καλείστε να πιλοτάρετε ένα αεροπλάνο που ακόμα δεν υπάρχει, το Euro Fighter 2000. Το αεροπλάνο δεν αναμένεται πριν από το 2000 και γι' αυτό πολλές πληροφορίες σχετικά με τις προδιαγραφές του είναι ακόμα απόρρητες. Παρ' όλα αυτά, η DID μπόρεσε να συλλέξει αρκετές πληροφορίες και να δημιουργήσει ένα αεροπλάνο το οποίο λέγεται ότι πλησιάζει πολύ κοντά σε αυτό που θα βγει το 2000.

του Κωνσταντίνου Μαδιά

εταιρία που δημιούργησε το EF2000 είναι η DID (Digital Image Design), η οποία εκτός από το TFX έχει δημιουργήσει και τα F-29 Retaliator, Epic και Inferno. Η εταιρία που διανέμει το παιχνίδι είναι η Ocean. Γνωστή από πολύ παλιά, τα τελευταία χρόνια η αγγλική Ocean έχει χάσει μέρος της δύναμής της και της φήμης της, μια και δεν έχει τη δυνατότητα να επενδύσει τα τεράστια ποσά που επενδύουν άλλες εταιρίες για τη δημιουργία



Κάνοντας ελιγμούς με το TFX: EF2000. Οσοι ζαλίζονται μπορούν να κατέβουν.

παιχνιδιών (όπως η Origin, η Sierra και η Virgin).

ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

Αρχές της επόμενης χιλιετηρίδας (2001) και η Ρωσία, καθοδηγούμενη από τον υπερεθνικιστή ηγέτη Ζρινάσκι (καμιά συγγένεια με τον Ζιρινόφσκι;) ξαναγίνεται υπερδύναμη. Εκμεταλλευόμενη μάλιστα και την απάθεια του ΝΑΤΟ, το οποίο έχει σχεδόν καταρρεύσει, βρίσκει την ευκαιρία και εισβάλλει στην Πολωνία και τη Φινλανδία. Αυτό έχει ως απο-



τέλεσμα την ένωση των υπόλοιπων ευρωπαϊκών κρατών σε ένα καινούριο, ανανεωμένο ΝΑΤΟ που αποφασίζει να εμπλακεί σε πόλεμο για να αποτρέψει τη ρωσική εισβολή και σε άλλες χώρες. Η πιο σημαντική μάχη μεταξύ των δύο αντιπάλων γίνεται στη Νορβηγία, όπου αναλαμβάνεις δράση.

Το παιχνίδι εξελίσσεται πάνω από τη Νορβηγία και άλλα μέρη της Σκανδιναβίας. Είσαι ο επικεφαλής μιας ομάδας τεσσάρων αεροπλάνων EF2000 και σκοπός σου είναι να βοηθήσεις τις δυνάμεις του ΝΑΤΟ να αντιμετωπίσουν και να νικήσουν τους Ρώσους (αλήθεια, θα δούμε ποτέ τους Ρώσους να έχουν το ρόλο των "καλών" σε παιχνίδι;).

Εταιρία
Digital Image Design (DID)
Υπολογιστές
IBM συμβατοί
Τύπος
Flight simulator
Επίπεδο Δυσκολίας
Μέσο

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Το παιχνίδι χωρίζεται σε τρεις κατηγορίες. Η πρώτη ονομάζεται quick combat και αποτελείται από 12 αποστολές διάφορων ειδών. Σε αυτή την κατηγορία το παιχνίδι είναι κυρίως shoot' em-up. Δεν υπάρχουν απογειώσεις και προσγειώσεις, υπάρχει επίπεδο δυσκολίας, score για κάθε αντίπαλο που καταστρέφεις, μέχρι και high score. Γενικότερα, το παιχνίδι είναι πιο απλοποιημένο σε αυτή την κατηγορία και προσφέρεται για μια γρήγορη μάχη, χωρίς την ανάγκη για τον ορισμό πολλών παραμέτρων (ό,τι πρέπει μετά από μια δύσκολη μέρα). Σημειωτέον ότι οι αποστολές σε αυτή την κατηγορία, όπως και στην επόμενη, είναι σταθερές και πάντα οι ίδιες, ποτέ random.

Η δεύτερη κατηγορία ονομάζεται simulator και, ουσιαστικά, πρόκειται για πτήσεις προετοιμασίας και εξάσκησης. Υπάρχουν μερικά σενάρια (μάχες αέρος-αέρος, βομβαρδισμοί σταθερών επίγειων στόχων κ.λπ.) που σκοπό έχουν κυρίως να προπονήσουν τον παίκτη και να τον βοηθήσουν



Μία ακόμα εικόνα του εσωτερικού της καμπίνας, αρκετά πανοραμική.



Εξωτερική άποψη από το μπροστινό μέρος του αεροσκάφους.



Ολες οι πληροφορίες που σας ενδιαφέρουν για τη θέση, το χρόνο κ.λπ. μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.

να πάρει τον "αέρα" του παιχνιδιού. Η τρίτη και πιο σημαντική κατηγορία ονομάζεται campaign και αφορά στη δημιουργία random campaigns. Ετσι, ο υπολογιστής αναπτύσσει διάφορα σενάρια και παράγει μια λίστα με τις αποστολές που πρέπει να εκτελέσεις. Οι αποστολές αυτές είναι από πολύ απλές και εύκολες έως εξαιρετικά πολύπλοκες και δύσκολες, και περιλαμβάνουν αερομαχίες, βομβαρδισμό σταθερών στόχων (κτίρια, ραντάρ, αεροδρόμια κ.λπ.), πλοίων, τανκς, συνοδεία και προστασία αεροπλάνων του ΝΑΤΟ και διάφορα άλλα. Σε αυτή την κατηγορία υπάρχουν φυσικά απογειώσεις, προσγειώσεις, οδηγίες προς την ομάδα σου, ακόμα και εναέριος ανεφοδιασμός (πολύ, πολύ, πολύ δύσκολος). Επιπλέον, είσαι σε θέση να διαλέξεις και να ορίσεις τα όπλα που θέλεις.

Το παιχνίδι σε αυτή την κατηγορία μπορεί να χαρίσει ατέλειωτες ώρες ευχαρίστησης, αφού τα σενάρια που δημιουργούνται είναι - θεωρητικά - άπειρα. Βέβαια, για να γίνουμε και λίγο αυστηροί, θα επιθυμούσαμε κάτι αντίστοιχο να υπάρχει και στο quick combat, καθώς τα δώδεκα σταθερά σενάρια εκείνης της κατηγορίας είναι μάλλον λίγα.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Οσον αφορά στο χειρισμό, το παιχνίδι μάς άφησε ανάμεικτα συναισθήματα. Βλέπετε, η διάταξη των κουμπιών στο πληκτρολόγιο για τις διάφορες λειτουργίες του αεροπλάνου είναι λίγο διαφορετική από αυτές που έχουμε συναντήσει σε άλλα flight simulators. Αυτό βέβαια δεν είναι μεγάλο μειονέκτημα, αφού μετά από λίγο χρονικό διάστημα θα μπορέσετε να μάθετε τι κάνει κάθε κουμπί ή οι συνδυασμοί αυτών. Σε αυτό θα σας βοηθήσει



Ο ΚΟΣΜΟΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΟΚΠΙΤ

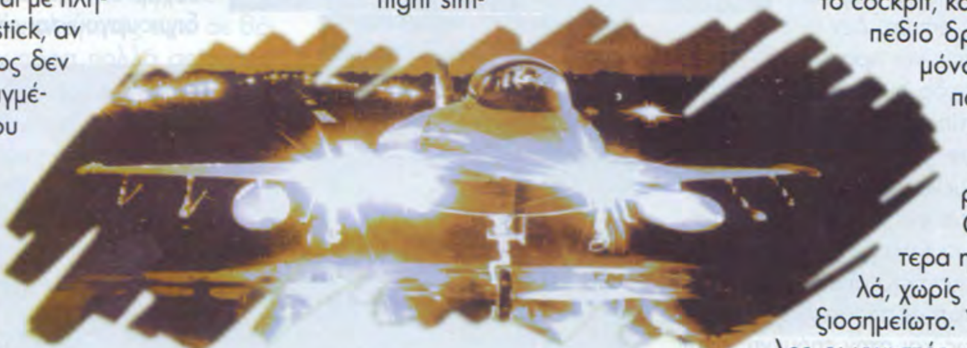


Η δεξιά πλευρά της καμπίνας με λίγο... από πιλότο.

και το πολύ καλό manual που δίνεται μαζί με το παιχνίδι (ένα από τα πιο μεγάλα και καλογραμμένα manuals που έχουμε δει ποτέ, με φοβερό όγκο πληροφοριών σχετικά με το EF2000 και τις δυνατότητές του). Δεν θα ήταν υπερβολή να πούμε ότι το manual αυτό θα μπορούσε κάλλιστα να δίνεται μαζί και με το πραγματικό EF2000!

Το παιχνίδι παίζεται με πληκτρολόγιο ή με joystick, αν και ο πρώτος τρόπος δεν είναι ο πιο ενδεδειγμένος. Οι κινήσεις του αεροπλάνου με τη χρησιμοποίηση των cursor keys είναι αρκετά απότομες, ενώ με joystick είναι σαφώς πολύ καλύτερες. Ενα σημαντικό χαρακτηριστικό του παιχνιδιού είναι το λεγόμενο "War Generator". Αυτό αποτελεί ένα είδος τεχνητής νοημοσύνης που μαθαίνει από τη συμπεριφορά του παίκτη και προσαρμόζει ανάλογα τη συμπεριφορά των αντιπάλων. Στο σημείο αυτό πρέπει να τονίσουμε ότι η συμπεριφορά και οι τακτικές που ακολουθούν οι αντίπαλοι βασίζονται σε οδηγίες κορυφαίων στρατιωτικών που ασχολούνται με τις στρατηγικές αέρος. Ετσι, υπάρχουν και καταστάσεις όπου μια μάχη μπορεί να δοθεί ανάμεσα σε αντίπαλα αεροπλάνα τα οποία ελέγχονται από τον υπολογιστή, χωρίς να είναι αναγκαία η παρέμβαση του παίκτη. Γενικότερα, σκοπός του War Generator είναι να δημιουργήσει ένα αίσθημα αβεβαιότητας όσον αφορά στις κινήσεις που πρόκειται να ακολουθήσει ο υπολογιστής. Σε ό,τι αφορά τα όπλα και τους πυραύλους, αυτοί είναι οι γνωστοί και από άλλα παιχνίδια του είδους.

Ωστόσο, ένα αξιοπρόσεκτο χαρακτηριστικό που σχετίζεται με τα οπλικά συστήματα είναι κάποιες καινούριες βόμβες, οι οποίες ελέγχονται με laser. Οι βόμβες αυτές είχαν χρησιμοποιηθεί από τη RAF στον πόλεμο του Περσικού Κόλπου και είναι η πρώτη φορά (από όσο γνωρίζουμε) που χρησιμοποιούνται σε flight simulator. Η DID, μάλιστα, είχε στενή συνεργασία με τη βρετανική αεροπορία, ώστε να είναι όσο το δυνατόν πιο ρεαλιστική η χρησιμοποίηση αυτού του καινούριου είδους όπλου. Βέβαια, οι πύραυλοι, οι βόμβες όπως και οι ριπές του πολυβόλου είναι περιορισμένες, οπότε πρέπει να χρησιμοποιούνται με μέτρο.



ΓΡΑΦΙΚΑ & ΗΧΟΣ

Το παιχνίδι -σύμφωνα με την εταιρία- βρισκόταν στο στάδιο της προετοιμασίας για δύο χρόνια και αυτό φαίνεται και στην οθόνη του υπολογιστή. Τα γραφικά είναι πολύ εντυπωσιακά στην υψηλή ανάλυση και αρκετά καλά στη χαμηλή. Βέβαια, για να μπορέσει κάποιος να απολαύσει τα γραφικά και γενικότερα το παιχνίδι σε όλο του το μεγαλείο χρειάζεται ένα αρκετά δυνατό μηχάνημα (Pentium 90, 8MB RAM, γρήγορη SVGA κάρτα γραφικών). Ομως, αν είστε διατεθειμένοι να κάνετε παραχωρήσεις στην ανάλυση και τη λεπτομέρεια, τότε το παιχνίδι τρέχει ικανοποιητικά και σε 486 (από 66MHz και άνω). Για λόγους απόλυτης ακρίβειας ανφέρουμε ότι η DID έχει χρησιμοποιήσει αληθινούς, στρατιωτικούς χάρτες για τη δημιουργία των εδαφών πάνω από τα οποία πετάμε. Αυτό που είναι αρκετά εντυπωσιακό είναι ότι μπορούμε να διαλέξουμε να πετάξουμε όχι μόνο μέρα ή νύχτα αλλά και κατά το λυκόφως.

Ακόμα, το παιχνίδι διαθέτει αρκετές εξωτερικές κάμερες, οι οποίες σε μερικές περιστάσεις βοηθούν. Μάλιστα, ιδιαίτερα χρήσιμη κατά τη διάρκεια αερομαχιών είναι η κάμερα που κρύβει το cockpit, καθώς μεγαλώνει το πεδίο δράσης και δείχνει μόνο τα απολύτως απαραίτητα (ραντάρ, στόχαστρο, είδος και ποσότητα πυραύλων).

Ο ήχος και γενικότερα η μουσική είναι καλά, χωρίς όμως τίποτα το αξιοσημείωτο. Υποστηρίζονται όλες οι γνωστές κάρτες ήχου τόσο για τα εφέ όσο και για τη μουσική, αλλά μπορείτε - αν θέλετε - να διαλέξετε να παίζει μουσική κατευθείαν από το CD. Αυτό είναι μάλλον και η καλύτερη επιλογή.

Επιπροσθέτως, αναφέρουμε ότι στο παιχνίδι υπάρχει και ομιλία όταν επικοινωνείτε με την ομάδα σας και τον πύργο ελέγχου για οδηγίες και εντολές. Η ποιότητα της ομιλίας είναι πολύ καλή, αλλά και αν ακόμα δεν την καταλαβαίνετε μην ανησυχείτε, γιατί ό,τι λέγεται γράφεται και στην οθόνη ταυτόχρονα.

Στο παιχνίδι μπορούν να πάρουν μέρος και άλλοι παίκτες, συνδεδεμένοι



Ο ΚΟΣΜΟΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΟΚΠΙΤ

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα αρκετά ενδιαφέρον flight simulator με πολύ ωραία γραφικά, που ρίχνει το βάρος του κυρίως στον τομέα του ρεαλισμού.

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΜΟΥΣΙΚΗ	82
GAMEPLAY	93
ΑΝΤΟΧΗ	93

92%

κλειστικά και μόνο σε βετεράνους. Σίγουρα αυτοί θα το απολαύσουν περισσότερο, όμως και οι νεότεροι θα είναι σε θέση να το ευχαριστηθούν, καθώς υπάρχουν αρκετά βοηθήματα. Το σημαντικότερο όλων είναι αναμφισβήτητα ο αυτόματος πιλότος, ο οποίος και αναλαμβάνει να σας μεταφέρει στο κατάλληλο σημείο, όσο εσείς κάνετε μια επιδρομή στο ψυγείο. Μάλιστα, οι επιλογές για τη λειτουργία του αυτόματου πιλότου είναι αρκετές, ώστε να μπορέσετε να βρείτε αυτή που σας ταιριάζει καλύτερα. Επιπλέον, το παιχνίδι είναι αρκετά εύκολο όσον αφορά στις μονομαχίες αέρος-αέρος, αν και δεν συμβαίνει το ίδιο με τους επίγειους στόχους. Τέλος, πρέπει να σημειώσουμε ότι ο αυτόματος πιλότος αναλαμβάνει να κάνει και την απογείωση και την προσγείωση. Το αστείο, όμως, εδώ είναι ότι και αν ακόμα δεν πάμε στο διάδρομο απογείωσης, ο αυτόματος πιλότος αναλαμβάνει να μας απογειώσει, περνώντας το αεροπλάνο μας μέσα από αγρούς και χόρτα!



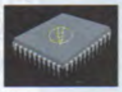
Λίγο πριν από τον ανεφοδιασμό σας.

μέσω δικτύου. Δυστυχώς, όμως, δεν υπάρχει η δυνατότητα για σύνδεση μέσω modem ή serial link. Ετσι, και με την προϋπόθεση ότι ο υπολογιστής σας είναι συνδεδεμένος σε κάποιο δίκτυο, μπορούν να λάβουν μέρος στο παιχνίδι συνολικά τέσσερις. Ο ένας από εσάς θα είναι ο αρχηγός (leader) και οι υπόλοιποι τρεις οι wingmen.

Αυτό που πράγματι μας ξάφνιασε αρνητικά ήταν η παντελής έλλειψη animations και intro. Το παιχνίδι ξεκινάει κατευθείαν (δεν υπάρχει ούτε μια κινούμενη εικόνα, μόνο στατικές εικόνες με γράμματα), αλλά και όταν ολοκληρωθεί μία αποστολή ή σκοτωθεί ο παίκτης δεν υπάρχει ούτε ένα animation. Οντως, αυτό είναι κάτι παράξενο, μια και οι προγραμματιστές είχαν στη διάθεσή τους ένα ολόκληρο CD-ROM. Βέβαια, υπάρχει και η άποψη ότι το παιχνίδι δεν το κάνει το intro ή το animation, αλλά το gameplay. Φαίνεται ότι η DID προτίμησε να ρίξει το βάρος της (και τα λεφτά της) στο ρεαλισμό παρά στον εντυπωσιασμό. Αυτή της η επιλογή μάλλον θα βρει σύμφωνους τους βετεράνους παίκτες εξομοιωτών πτήσης, αλλά θα απογοητεύσει τους νεότερους. Μάλιστα, και η ίδια η DID θεωρεί τόσο ρεαλιστικό το παιχνίδι της που στοχεύει να το χρησιμοποιήσει για τη δημιουργία ειδικών εξομοιωτών, ώστε να εξασκούνται οι μελλοντικοί πιλότοι του Euro Fighter.

Θα πρέπει, ωστόσο, να αναφέρουμε ότι το παιχνίδι δεν απευθύνεται απο-

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


486DX2/66.


8MB RAM.


CD.


SVGA.


Το πακέτο μάς έδωσε η εταιρία ΜΕΤΡΟΝ, Εθν. Αμύνης 15, 54621 Θεσ/νίκη, Τηλ.: 031-264608.

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

Η εγκατάσταση του παιχνιδιού γίνεται αρκετά εύκολα. Υπάρχουν, μάλιστα, δύο ειδών εγκαταστάσεις. Στην πρώτη απαιτούνται μόλις 6MB στο σκληρό δίσκο και το παιχνίδι τρέχει κυρίως από το CD, ενώ στη δεύτερη απαιτούνται 60MB στο σκληρό, αλλά το παιχνίδι φορτώνει γρηγορότερα και δεν χρειάζεται να τοποθετείτε το CD-ROM στο CD κάθε φορά που θέλετε να τρέξετε το παιχνίδι (εκτός και αν θέλετε να ακούτε τη μουσική του CD). Ακόμα, το παιχνίδι υποστηρίζει και Virtual Reality head sets για όσους διαθέτουν το κατάλληλο περιφερειακό.

Συμπερασματικά, πρόκειται για ένα αρκετά ενδιαφέρον παιχνίδι που θα ικανοποιήσει τους φίλους των εξομοιωτών πτήσης. Τα μειονεκτήματά του δεν είναι ιδιαίτερα ενοχλητικά, ενδεχομένως πολλοί να μην τα αντιμετωπίζουν ως μειονεκτήματα. Το παιχνίδι αξίζει της προσοχής σας, αλλά να είστε έτοιμοι να αφιερώσετε πολύ χρόνο μπροστά στην οθόνη σας. Δεν είναι παιχνίδι που τελειώνει σε μία μέρα... Είναι αρκετά έως πολύ ρεαλιστικό και θα εκτιμηθεί ιδιαίτερα από κατόχους δυνατών μηχανημάτων, οι οποίοι θα μπορέσουν να εκμεταλλευτούν όλα όσα το EF2000 προσφέρει. ■



SHANNARA

Η είδηση είχε "πέσει" σαν κεραυνός εν αιθρία. Οι Cole που δημιούργησαν την τόσο επιτυχημένη σειρά των Quest for the Glory της Sierra δούλευαν για την Legend. Terry Brooks: Ενας σύγχρονος θρύλος στο χώρο του λεγόμενου "φανταστικού-ηρωικού" μυθιστορήματος. Shannara: Ενας σπάνιας τελειότητας κόσμος στους υπολογιστές σας, ένα adventure που θα ικανοποιήσει και τον πιο απαιτητικό φίλο του είδους. Χαρακτήρες που δεν απαντούν ούτε στα καλύτερα RPGs αγωνίζονται για τη δύναμη της εξουσίας. Ο Brona έχει επιστρέψει και σπέρνει την καταστροφή. Μόνον εσείς με τη βοήθεια του θρυλικού σπαθιού Shannara μπορείτε να τον σταματήσετε.

του Αντρέα Τσουρινάκη

Η Sierra για μία ακόμη φορά αποφάσισε να σταματήσει μία σειρά της που τόσο πολύ αγαπήθηκε από το κοινό, ειδικούς και μη. Ο λόγος, φυσικά, για τα Quest for the Glory, τα παιχνίδια που "ενοποίησαν" τα adventure games και τα RPGs όσο κανένα άλλο. Το ίδιο είχε κάνει και παλαιότερα με τα επίσης εξαιρετικά Manhunters. Αν, όμως, εκείνων οι δημιουργοί χάθηκαν από το προσκήνιο, δεν συνέβη το ίδιο και με τους δημιουργούς των Quest for the Grory, τους Lori και Corey Cole.

Αυτή τη φορά, ευτυχώς για εμάς, υπήρχε η Legend, η οποία τους πρότεινε συνεργασία και αυτοί αμέσως αποδέχτηκαν την πρόταση. Μόνο που η Legend προχώρησε ένα βήμα παρά πέρα. Υπέγραψε ειδικό συμβόλαιο με τον Terry Brooks, το συγγραφέα με τις μεγαλύτερες πωλήσεις στο χώρο του φανταστικού-ηρωικού μυθιστορήματος, προκειμένου να πάρει τα δικαιώματα του πιο επιτυχημένου ίσως κόσμου του, αυτού του Shannara. Ετσι, οι Cole δούλεψαν πάνω σε ένα έτοιμο και πολύ πετυχημένο υλικό. Αναλάμβαναν το σχεδιασμό για τη μεταφορά του στις οθόνες μας.



Δείγμα των μαχών. Εδώ η μάχη που κερδίζεις, προτού μπεις στο Hall of Kings, με τη βοήθεια του Allanon.

Ωστόσο, το user-interface της Sierra είναι τελείως διαφορετικό, αφού στηρίζεται στην κίνηση του χαρακτήρα-ήρωα στην οθόνη. Τα Quest for the Glory, όσο κι αν διέθεταν πολύ ισχυρά στοιχεία από τα adventures ήταν RPGs. Κανένα άλλο παιχνίδι ή σειρά δεν έχει φέρει τόσο κοντά αυτά τα δύο είδη παιχνιδιών. Αυτός ίσως είναι και ο λόγος που αγαπήθηκαν τόσο. Το ερώτημα ήταν πώς θα τα κατάφερναν με το user-interface της Legend. Μέχρι πριν από λίγο καιρό ακόμη οι πληροφορίες έκαναν λόγο για ένα νέο ιδιόμορφο RPG. Αυτά διαβάζαμε/ακούγαμε, αυτά γράφαμε. Τώρα πια, όμως, που μπορούμε να κρίνουμε, πρέπει να ξεκαθαρίσουμε ορισμένα πράγματα.

Το Shannara αν και διαθέτει όλες τις προϋποθέσεις δεν είναι RPG. Είναι ένα adventure με ιδιόμορφα combat seqeunces, μερικά από τα οποία είναι απαραίτητα για την ολοκλήρωση του παιχνιδιού, ενώ τα περισσότερα δεν παίζουν κανέναν ιδιαίτερο ρόλο. Ας πάρουμε, όμως, τα πράγματα με τη σειρά.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Είσαι ο Jack Ohmsford. Ο πατέρας σου, Shea Ohmsford, πριν από χρόνια είχε νικήσει με τη βοήθεια ορισμένων φίλων του και του μυθικού σπαθιού Shannara τον Brona, τον περιβόητο Warlock Lord. Με την πάροδο των χρόνων, μία ειδική τελετή μαγείας με τη βοήθεια ενός πανάρχαιου βιβλίου φέρνει πίσω από τον κόσμο των νεκρών τον ακατανίκητο Warlock Lord. Οι ορδές των τεράτων του με επικεφαλής το φοβερό Shifter, αυτόν που μπορεί να μεταμορφωθεί σε οτιδήποτε επιθυμεί, απειλούν να καταστρέψουν όλο το γνωστό



κόσμο. Ο Brona διψάει για εκδίκηση. Τον σπρώχνει το ακατανίκητο πάθος για την εξουσία. Αιμοδιψής καθώς είναι, σπέρνει παντού το θάνατο. Μόνον κάποιος από την οικογένεια που μπορεί να κρατήσει-χειριστεί το μυθικό σπαθί Shannara μπορεί να τον σταματήσει. Αυτή τη φορά, όμως, φρόντισε να καταστρέψει το μοναδικό όπλο που μπορούσε να τον απειλήσει και έτσι, για να τον νικήσεις, πρέπει να ταξιδέψεις σε κόσμους μακρινούς και να ενώσεις τις δυνάμεις των Elves, Dwarves, Gnomes και Trolls. Πρέπει να διαλέξεις τους καλύτερους από κάθε φυλή, ώστε να σχηματίσεις μία πολύ δυνατή ομάδα, απαραίτητη προϋπόθεση για την επιτυχία σου. Πρέπει να βρεις έναν τρόπο να ξαναφτιάξεις το μυθικό σπαθί Shannara που ο Brona φρόντισε να καταστρέψει σπάζοντάς το σε κομμάτια. Θα χρειαστείς τη βοήθεια ενός πανίσχυρου δρυΐδη, του Allanon. Θα μάθεις ότι το καλό συνυπάρχει με το κακό, η φιλία με την προδοσία, η ζωή με το θάνατο. Πάνω απ' όλα, όμως, θα μάθεις ότι δεν μπορείς να βαδίζεις στα μονοπάτια των ηρώων ατιμώρητος, όπως πολλοί πιστεύουν, χωρίς ένα μέρος του εαυτού σου, της ψυχής σου να περάσει στο λεγόμενο "κακό". Μόνο αν το γνωρίσεις, μπορείς να το καταστρέψεις. Ο κόσμος

Εταιρία
Legend
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
Τύπος
3-D animated graphic adventure με combat sequences
Επίπεδο Δυσκολίας
Μέσο



Δείγμα του χάρτη μέσω του οποίου κινείσαι ανάμεσα στις περιοχές.

του Shannara, ο πιο πλούσιος ίσως που έχει μεταφερθεί σε υπολογιστές, είναι εδώ και σε περιμένει. Στο τέλος θα πρέπει να μάθεις να ελέγχεις τις επιθυμίες σου και τους φόβους σου, αν θέλεις να ελέγξεις το θρυλικό σπαθί και να νικήσεις.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

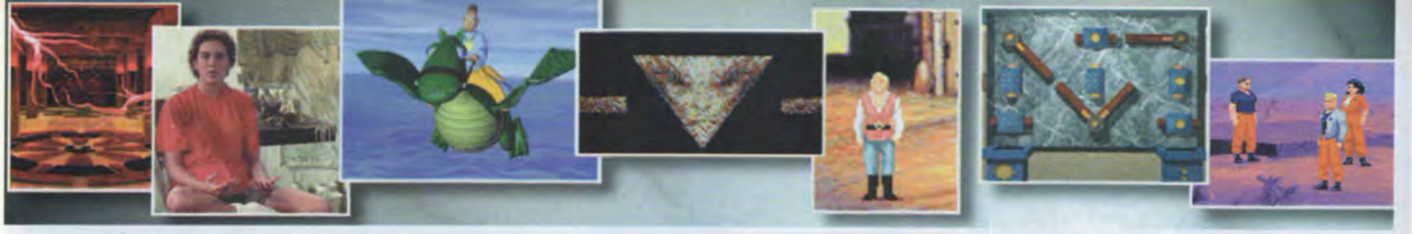
Τα γραφικά του Shannara είναι ανάλυσης 640x480, ζωγραφιστά (hand-made) και σχεδόν τέλεια. Η οθόνη, στο βασικό της χειρισμό, χωρίζεται σε 4 μέρη. Στο κυριότερο, που καταλαμβάνει περίπου τη μισή, εξελίσσεται η κυρίως δράση. Από κάτω ακριβώς εμφανίζονται τα διάφορα μηνύματα-κείμενα ανάλογα με τη δράση σου. Στο κάτω μέρος της οθόνης βρίσκονται τα πρόσωπα των χαρακτήρων που ελέγχεις καθώς και το inventory τους. Στη δεξιά άκρη της οθόνης βρίσκονται το control panel, ένα μέρος στο οποίο εμφανίζονται οι "έτοιμες" εντολές ανάλογα με το τι κάνεις κάθε φορά, η πυξίδα κίνησης μέσω της οποίας κινείσαι και το αντικείμενο που έχεις επιλέξει για δράση. Η βασική αυτή οθόνη του user-interface της Legend αλλάζει σε έναν τεράστιο χάρτη που αντιπροσωπεύει τη γη του Shannara, όταν πρόκειται να κινηθείς από μια περιοχή σε μια άλλη. Επίσης, αλλάζει στο ειδικό TALK interface της Legend, όταν είναι να μιλήσεις με άλλους χαρακτήρες ή και όταν πολλές φορές οι άλλοι κάτι σου λένε. Τέλος, υπάρχει και το ειδικό interface για τις μάχες



Το πνεύμα του Stemnin που καλείς με τα μάγια.



O Shifter με τη μορφή του Allamnon. Η πρώτη του σύγκρουση με τον Davio.



ADVENTURE



Βρίσκοντας σπασμένο το μυθικό σπαθί Shannara.



Στην περιοχή των Elves, παίρνοντας το Rund Diamond.

που θυμίζει πολύ το Hoboken, χωρίς όμως να έχει την πληρότητά του. Τα handmade γραφικά του είναι ίσως τα καλύτερα που έχει δώσει μέχρι σήμερα η Legend και ιδιαίτερα ευχάριστα στην παρακολούθησή τους.

Η μουσική του είναι επίσης πολύ καλή και - το κυριότερο - "δένει" με ένα φανταστικό-ηρωικό adventure σχεδόν απόλυτα. Ο χειρισμός του είναι ιδιαίτερα απλός και στηρίζεται στο νέο user-interface της Legend. Κάνοντας κλικ κάπου στην οθόνη ή σε ένα αντικείμενο που κουβαλάς εμφανίζονται οι σχεδόν "έτοιμες" εντολές που σχηματίζεις. Για να μιλήσεις ή να κάνεις LOOK σε έναν χαρακτήρα της ομάδας σου κάνεις κλικ στο πρόσωπό του. Κάνοντας κλικ στο σακουλάκι που υπάρχει στην κάτω δεξιά γωνία του ειδικού icon με το πρόσωπο κάθε χαρακτήρα, βλέπεις τι αυτός κουβαλά, το inventory του. Η κίνηση γίνεται αποκλειστικά μέσω της πυξίδας κίνησης. Η εντολή UNDO σε μεταφέρει μία κίνηση/θέση πίσω. Το CONTROL PANEL περιέχει τα SAVE/RESTORE/NEW GAME/STATUS (βλέπεις την κατάσταση της υγείας σου και πόσο επί τοις 100% έχει κάνει)/Music-Voice (ρυθμίζεις μουσική, ήχο, speech)/HELP (σου εξηγεί το user-interface του παιχνιδιού)/HISTORY (βλέπεις την εντυπωσιακή από κάθε πλευρά εισαγωγή του παιχνιδιού)/CREDITS (οι δημιουργοί του παιχνιδιού) και QUIT. Στις οθόνες-χάρτες κινείσαι κάνοντας κλικ όπου επιθυμείς να μεταφερθείς. Προσοχή στα τέρατα!



Συναντώντας το βασιλιά των Dwarves.

Το παιχνίδι και ο χειρισμός του θα ήταν τέλειος αν είχαν προσεχθεί δύο σημεία. Το πρώτο είναι η δυνατότητα να κάνεις save ή "bypass" τα πολλά και μεγάλα animation sequences που περιέχει το παιχνίδι. Σε περίπτωση που χάσεις κάτι, πρέπει να κάνεις RESTORE μια προηγούμενη θέση και, αφού φτάσεις πάλι σε αυτό, να το ξαναδείς από την αρχή. Δεν είναι δυνατόν να σταματήσεις ένα τέτοιο sequence αν το έχεις δει μόνο μία φορά.

Το δεύτερο αφορά στις μάχες. Κατά τη διάρκεια των μαχών δεν υπάρχει επιλογή που να σε γυρίζει στην προ της μάχης κατάσταση. Πρέπει ή να παίξεις τη μάχη, ώστε χάνοντας/κερδίζοντας να κάνεις RESTORE. Εάν πάλι κάνεις QUIT (αυτή η δυνατότητα υπάρχει), το παιχνίδι σε βγάζει στο DOS. Δεν σε αφήνει, με άλλα λόγια, να κάνεις τουλάχιστον RESTART και RESTORE. Πρέπει να ξαναφορτώσεις όλο το παιχνίδι από την αρχή. Αστεία πράγματα, δηλαδή. Τέλος, οι μάχες αυτές καθαυτές είναι πολύ περιορισμένες. Δεν έχεις χαρακτηριστικά που με την πορεία του παιχνιδιού και τις μάχες να ανεβαίνουν (αυτό θα το μετέτρεπε σε RPG). Δεν μπορείς να δεις τα χαρακτηριστικά των εχθρών σου!!! Δεν χρησιμοποιείς διαφορετικά όπλα, δεν χρησιμοποιείς spells. Τότε τι κάνεις; Σχεδόν τίποτα. Απλώς, χειρίζεσαι τη στρατηγική των επιθέσεων μέσω της επιλογής ORDER στην ειδική οθόνη των μαχών. Αν διέθετε το πλήρες combat σύστημα του Hoboken, κατά τη γνώμη μου, θα άγγιζε το τέλειο. Τώρα πολλές μάχες φαίνονται και είναι ή γίνονται βαρετές.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Το τρίπτυχο της επιτυχίας. Η Legend, ο συγγραφέας Terry Brooks (κορυφαίος του είδους) και οι Lori και Corey Cole (που μας έδωσαν τα Quest for the Glory της Sierra) δημιούργησαν ένα μοναδικό από κάθε πλευρά adventure.

ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΔΡΑΣΗ	92
ΣΕΝΑΡΙΟ	99

94%



ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρά του είναι εκπληκτική. Τα 3 πρώτα βιβλία του Brooks στα οποία βασίζεται το παιχνίδι (Sword of Shannara, Elfstones of Shannara και Wishsong of Shannara) είναι τόσο εξαιρετικά που δεν θα μπορούσε να γίνει διαφορετικά. Η δράση του είναι ιδιαίτερα πλούσια. Οι γρίφοι του, με μία λέξη, έξυπνοι. Ξεκινώντας το παιχνίδι πρέπει να πας στο Leach και να ειδοποιήσεις τον King Menion για την κατάσταση. Ο βασιλιάς είναι παλιός συνεργάτης του πατέρα σου. Από εδώ, παίρνοντας μαζί σου την κόρη του Shella, θα πας στην Tyrsis. Εδώ θα πρέπει να βρεις και να πάρεις το κατεστραμμένο σπαθί Shannara. Θα πάρεις επίσης μαζί σου και τον Dwarf Brendel. Από δω θα πας στο Arborlon, τη γη των Elves, όπου πρέπει να πάρεις τα elfstone και να εντάξεις τον Davio στην ομάδα σου. Στη συνέχεια, θα πας στα Streleheim Battlefield, όπου θα βρεις τους Greel και το Troll Telsek. Θα μπούνε και οι δύο στην ομάδα σου. Εδώ θα βρεις και το Black Irix. Κατόπιν πρέπει να σταματήσεις τον πόλεμο ανάμεσα στα Trolls και τα Elves, και να τους συμφιλιώσεις. Από εδώ θα πας στο Village of Storlock, τη γη των Gnomes. Από εδώ μέσω του Silver River θα φτάσεις στο Culhaven, την περιοχή των Dwarves, όπου θα πάρεις το hammer of power και θα έχεις μία μεγάλη αναμέτρηση με τις ορδές του Warlock of Death. Από εδώ, περνώντας τη γέφυρα στα Dragons Teeth Mountains θα αναγκαστείς να θυσιάσεις την αγαπημένη σου Shella. (Στο σημείο αυτό υπάρχει η πρώτη δυνατότητα για δύο διαφορετικά φινάλε.) Εν συνεχεία θα συλληφθείς από τα Gnomes. Παίρνοντας το Torc και συμπεριλαμβάνοντας στην ομάδα σου το Gnome Geeka θα αποδράσεις και θα φθάσεις στο Hadeshorn, όπου με τη βοήθεια του δρυΐδη Allanon και παλιού συνεργάτη του πατέρα σου, χρησιμοποιώντας τα black irix, elfstones hammer of power και torc θα ξαναφτιάξεις το sword Shannara. Από εδώ θα πας στο Valley of Shale στο Hall of Kings. Με τη βοήθεια του Allanon θα κερδίσεις μία αποφασιστική μάχη. Ο Davio θα πεθάνει σκοτώνοντας τον τρομερό Shifter. Το Gnome Geeka θα σκοτωθεί από την απληστία του. Αφήνοντας πίσω σου τους Telsek και Brendel θα προχωρήσεις μόνος σου για την τελική σου σύγκρουση με τον Brona. Όλα αυτά και πολλά άλλα καταγράφονται αυτόματα στο journal σου, από τα πιο δυνατά στοιχεία του παιχνιδιού, καθώς προχωράς. Το παιχνίδι τελειώνει με ένα από τα καλύτερα φινάλε που έχω δει σε adventure game. Πρόσεξε μόνο το τέλος του μήπως και διαλέξεις λάθος αντίπαλο!!! Ακούγεται παράξενο, ε! Περιμένετε και θα δείτε (δεύτερη δυνατότητα για άλλα δύο διαφορετικά φινάλε).



Η αγαπημένη σου Shella, λίγο προτού αναγκαστείς να τη σκοτώσεις!



Ακριβώς πριν από το φινάλε. Ο φοβερός Brona, ο Warlock of Death.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας TAKE JOURNAL και READ JOURNAL. TAKE FISHING POLE και STICK από τα βράχια. LOOK AT THE REFLECTION στο ποτάμι. MOVE THE BRACHES (στο δέντρο) WITH FISHING POLE. THROW THE STICK AT THE LOCKET. Η πρώτη σου μάχη γίνεται αυτόματα. Κάνε ό,τι θέλεις. Ο Allanon θα σε σώσει. Σου λέει να πας στο Leah και να ειδοποιήσεις τον King Memon να προετοιμαστεί για την επίθεση που θα δεχτεί.

Στον χάρτη προχώρα στο δρόμο και ακολούθα τον πηγαίνοντας όλο δεξιά. Θα φτάσεις στη Shella. PUSH LOG. Δεν μπορείς, PUSH LARGE ROCK (περίπου στη μέση του εδάφους). Τώρα πια PUSH LOG. Ελευθερώνεις τη Shella, KISS SHELLA, TALK TO SHELLA και GIVE LOCKET TO SHELLA. Προχώρα στην άκρη του δρόμου στον Jerry. Λείπει. Πήγαινε λίγο νότια, εκεί που ασπρίζουν οι βράχοι, και πέρνα το ποτάμι. Απέναντι, ακολουθώντας το δρόμο, πήγαινε όλο δεξιά. Θα φτάσεις στο Leah (προηγουμένως μην μπλέξεις στις μάχες με τα τέρατα). Η συνέχεια επί της οθόνης σας... ■

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



486 DX/33.



4MB RAM.



1xCD-ROM.



SVGA κάρτα γραφικών & κάρτα ήχου.



Στο σκληρό καταλαμβάνει περίπου 5MB με τα saves. Το παιχνίδι μάς έδωσε η PLOTLINE ΕΠΕ.

PC ADVENTURES UPDATE

ΤΟΥ ΑΝΤΡΕΑ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗ

Στη στήλη αυτή, και "διά χειρός" Αντρέα Τσουρινάκη, θα βρείτε ό,τι πιο τελευταίο κυκλοφορεί ή πρόκειται να κυκλοφορήσει στην παγκόσμια αγορά των Adventure και RPGs.

Οταν θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές, θα έχουν έρθει και από την PLOTLINE οι καινούριες παραγωγές τής Sierra. Συγκεκριμένα οι GABRIEL'S KNIGHT 2: THE BEAST WITHIN, POLICE QUEST: SWAT, TORIN'S PASSAGE και SHIVERS. Τι σημαίνει αυτό; Οσοι δεν τα έχετε αποκτήσει ήδη, τρέξτε να προλάβετε, καθώς οι εισαγωγές της PLOTLINE -επίσημης αντιπροσωπίας της Sierra στη χώρα μας- διατίθενται σε ιδιαίτερα λογικές τιμές.

Η PLOTLINE, επίσης, διαθέτει σε εξαιρετικά καλές τιμές και τα δύο νέα adventure της Legend, CRITICAL MISSION και SHANNARA. Τα δύο αυτά παιχνίδια έχουν παρουσιαστεί στην αγορά και από άλλα καταστήματα εισαγωγής (π.χ., το Critical Mission μας έδωσε για παρουσίαση το Vertigo), αλλά η διαφορά στην τιμή παραμένει.

Θυμάστε το Betrayal At Krondor, των Dynamix/Sierra; Το πρωτότυπο αυτό RPG του πολυβραβευμένου Raymond E. Feist, παρ' ότι είχε ξεσηκώσει όλο τον ειδικό Τύπο, δεν σημείωσε τελικά τις αναμενόμενες από τις εταιρίες πωλήσεις. Πώς αλλιώς να ερμηνευθεί το γεγονός της μη κυκλοφορίας του δεύτερου της σειράς από τις Dynamix/Sierra; Εχουμε δει στο παρελθόν το φαινόμενο του να "κόβονται" ξαφνικά κάποιες πολύ επιτυχημένες σειρές. Στην ίδια κίνηση προέβη και η Sierra με τη σειρά των QUEST FOR THE GLORY. Συγκεκριμένα, επειδή το τέταρτο της σειράς δεν σημείωσε καλές πωλήσεις, η εταιρία σταμάτησε τη σειρά. Οι χρήστες και ο ειδικός Τύπος αντέδρασαν στα φοβερά bugs που είχε το παιχνίδι. Στην αναμονή όλων για μια καλύτερη έκδοσή του, η Sierra αντί να αναγνωρίσει το λάθος της σταμάτησε τη συνεργασία της με τους Cole και "πάπαλα" πια μία από τις πιο πετυχημένες σειρές παιχνιδιών. Βέβαια, το ίδιο είχε πράξει παλαιότερα και η Legend, όταν σταμάτησε τα Spellcastings στο τρίτο της σειράς, με αποτέλεσμα να μη δούμε τα άλλα δύο που ήταν ο αρχικός σχεδιασμός. Να σκεφτεί δε κανείς ότι τα Spellcastings έκαναν διάσημη και αγαπητή την Legend... Γυρνώντας όμως στην αρχή, ο Feist -ευτυχώς για εμάς- δεν απογοητεύτηκε. Ηρθε σε επαφή με την 7th LEVEL και έτσι θα δούμε τη συνέχεια του Betrayal at Krondor. Η πιο πιθανή ονομασία του θα είναι Return to Krondor. Από ό,τι λέγεται θα έχει αρκετές αλλαγές: οι παράλληλες αποστολές θα ελαχιστοποιηθούν, ενώ η βασική ιστορία θα ενισχυθεί, οι μάχες θα είναι διαφορετικές (οι προσπάθειες στοχεύουν στον εμπλουτισμό τους) - μέχρι και ναυμαχίες προβλέπονται! Από τον καιρό του Seas of Blood στον Spectrum 48K έχουμε να δούμε κάτι τέτοιο!!!

Παράλληλα, όμως, ετοιμάζεται και ένα Midkemia-On-Line. Ισως αυτό να αποτελέσει το hit της Interplay στον ανταγωνισμό που έχει ξεσπάσει ανάμεσα στις μεγάλες εταιρίες παραγωγής σχετικά με τα on-line adventure και RPGs στο Internet. Τα σχέδια της Interplay και του Raymond Feist είναι βασισμένα σε έρευνες που έχουν διεξαχθεί βάσει ερωτηματολογίων σε -κρατηθείτε καλά για το νούμερο που θα δείτε- 80.000 παίκτες κάθε ώρα!!! Αν είναι δυνατόν! Οι ίδιοι φυσικά ισχυρίζονται ότι είναι. Και εμείς εδώ στην Ελλαδίτσα μας;!

Το Daggerfall πάει από αναβολή σε αναβολή. Τελικά, σε νεότερη ανακοίνωση της εταιρίας αναφέρεται ότι θα κυκλοφορήσει μέσα στο Πάσχα. Να το δούμε και να μην το πιστέψουμε. Πάντως, στο Internet επικρατεί μεγάλη αναμονή για το εν λόγω παιχνίδι.

Είδα ένα demo του Dungeon Keeper και ομολογώ ότι ψιλο-απογοητεύτηκα. Δυστυχώς, δεν ήταν playable demo, ώστε να αποκτήσω μία καλύτερη αίσθηση για το παιχνίδιο. Ομως, το περίμενα τελείως διαφορετικό. Θα το δούμε από κοντά και θα τα ξαναπούμε. Παρά την εκπληκτικά έξυπνη σεναριακή του ιδέα, να είσαι εσύ ο κακός και να σκοτώνεις τους καλούς, είμαι επιφυλακτικός ως προς το αποτέλεσμα.

Εγραφα πριν από λίγο καιρό ότι η Viacom θα δημιουργούσε σε adventure ένα νέο Star Trek. Πίστευα δε ότι θα επρόκειτο για ένα adventure βασισμένο στα κλασικά Star Trek. Τελικά, η είδηση είναι ότι η Viacom ετοιμάζει το STAR TREK: DEEP SPACE NINE της

DUNGEON KEEPER της Bullfrog





Paramount (που ανήκει στη Viacom!!!). Από μερικές εικόνες που είδα, φαίνεται να είναι φανταστικό. Εσύ χειρίζεσαι ένα Tirrion, απεσταλμένο της Ομοσπονδίας, και θα προσπαθήσεις μαζί με τους Sisko, Quark και το πλήρωμα του Deep Space Nine να διαλευκάνεις έναν "περίεργο" φόνο και να αποτρέψεις μια εξωγήινη φυλή από το να καταστρέψει έναν φιλικό της Ομοσπονδίας πλανήτη.

Μια και δεν έχει γίνει ακόμη η τελευταία ενημέρωση της WEB ADVENTURE MAGIC στον COSMO της CompuLink στο Internet -όχι πάντως με δική μου ευθύνη- σημειώστε μερικές αλλαγές όσον αφορά στις διευθύνσεις των software houses. Καταρχήν, η Psygnosis μας τελείωσε. Η Sonny, που την είχε αγοράσει, την "εξαφάνισε" και έτσι ως όνομα στο Internet δεν εμφανίζεται πουθενά, η δε παλιά της διεύθυνση δεν ισχύει όπως είναι φυσικό. Για τους φίλους των RPGs σημειώνουμε τη διεύθυνση της New World Computing, της εταιρίας που μας έδωσε τα εκπληκτικά MIGHT and MAGIG: http://www.nwcomputing.com. Επίσης, εμφανίστηκε στο Internet και η TAKE 2, η εταιρία που μας έδωσε τα HELL και BUREAU 13 και που τώρα ετοιμάζει το εντυπωσιακό RIPPER. Η διεύθυνσή της είναι: http://www.westol.com/faketwo.

Οσοι καινούριοι χρήστες ενδιαφέρεστε για μια πράγματι εντυπωσιακή κάρτα ήχου, προσφέρεται η καινούρια της Yamaha που χρησιμοποιεί το OPL-4, ενώ η SoundBlaster και η 16 ASP, για παράδειγμα, χρησιμοποιούν το OPL-3. Στο εξωτερικό ήδη βραβεύτηκε ως μία από τις καλύτερες κάρτες midi. Στη χώρα μας τα περιοδικά του χώρου ακόμη την αγνοούν, ως συνήθως βέβαια. Αυτή τη στιγμή θεωρείται ως μία από τις δύο-τρεις κορυφαίες.

Οσοι από εσάς είχατε στο παρελθόν Apple ή Atari ST θα πρέπει να θυμάστε το FAHRENHEIT 451, adventure που είχε αφήσει εποχή. Ισως λίγοι γνωρίζετε το συγγραφέα του ομώνυμου βιβλίου, τον Ray Bradbury, έναν από τους κορυφαίους συγγραφείς επιστημονικής φαντασίας. Η πιο διάσημη δουλειά του πρέπει να είναι το The Martian Chronicles, μια συλλογή σύντομων ιστοριών με ανθρώπους που προσπάθησαν να κατακτήσουν τον πλανήτη Αρη. Ε, λοιπόν, η είδηση είναι ότι αποφάσισε να δημιουργήσει ένα CD-ROM adventure game με τον ίδιο τίτλο. Σύμφωνα με πληροφορίες, πρόκειται για μία εξαιρετική δουλειά. Ιδομεν... Ιδού και μια άλλη πληροφορία: Το Fahrenheit 451 γυρίζεται και σε ταινία με πρωταγωνιστή τον Mel Gibson. Αυτό για τους θαυμαστές και τις θαυμάστριές του.

Τελειώνοντας, σημειώστε ένα πολύ πρωτότυπο νέο adventure, το BAD MOJO, όπου υποδύεσαι μια κατσαρίδα (!) και κινείσαι σε έναν επικίνδυνο κόσμο, αυτόν των χαμένων ψυχών. Εκπληκτικά μεν γραφικά, να δούμε όμως τι άλλο μας μένει να ακούσουμε.

Ως τον επόμενο μήνα, καλό adventuring.

■

SHIVERS της Sierra





TORIN'S PASSAGE της Sierra





Αυτόν το μήνα έχουμε κάτι σημαντικό: όλα τα riddles του 11th HOUR (όχι τα puzzles). Κάναμε μία προσπάθεια να αναλύσουμε - στο μέτρο του δυνατού - κάθε riddle. Ετσι, δεν δίνουμε μόνο τη λύση του, αλλά και τους λογικούς συλλογισμούς από τους οποίους αυτή προκύπτει. Κατά συνέπεια, η συνέχεια της λύσης του STONEKEEP μειώθηκε σημαντικά λόγω έλλειψης χώρου. Στο επόμενο τεύχος, όμως, θα συνεχίσουμε κανονικά.

• του Αντρέα Τσουρινάκη

ΤΑ RIDDLES (ΑΙΝΙΓΜΑΤΑ) ΤΟΥ 11th HOUR

"Winter coat worn for a mixer". Το μπουκάλι με το tonic water στο τζάκι στη Library, στο ισόγειο-1ο όροφο. [TONIC WATER είναι αναγραμματισμός ("worn" version) του "winter coat".]

"Rolling rock, bottle cap". Ο φελλός στο μπουκάλι της σαμπάνιας στο πάτωμα στο δωμάτιο του Dutton, στο 2ο όροφο (αφού προηγουμένως λύσεις το puzzle με την ταμειακή μηχανή). [CORK είναι αναγραμματισμός ("rolling") του "rock".]

"Artsy, excited lecher". Ο σάτυρος στον πίνακα στην Gallery, στον 3ο όροφο. [SATYR είναι αναγραμματισμός ("excited") του "artsy".] Πρώτα, όμως, πρέπει να λύσεις το puzzle με τη σκακιέρα που είναι δίπλα στο ρολόι-εκκρεμές στο ισόγειο χωλ-1ο όροφο και στη συνέχεια να κάνεις κλικ στο ρολόι-εκκρεμές που σε μεταφέρει στην Gallery.

"A heart attack could put you into the ground". Η υδρόγειος σφαίρα στη Library, στον 2ο όροφο. [EARTH ("ground") είναι αναγραμματισμός ("attack") του "heart".] Προηγουμένως πρέπει να λύσεις το puzzle με τα βιβλία που βρίσκονται στο ίδιο δωμάτιο.

"BattleGround". Η ταμπλέτα (είναι σαν χάπι) που βρίσκεται στον πάγκο στο Laboratory, στον 3ο όροφο. [TABLET είναι αναγραμματισμός ("ground") του "battle".] Πρώτα, όμως, πρέπει να λύσεις το puzzle με το ποντίκι που είναι στο ίδιο δωμάτιο (πίσω από μια πράσινη μπουκάλα) και στο οποίο παίζεις εναντίον του Stauf. Από τα πιο δύσκολα puzzles του παιχνιδιού.

"Bars deter cuckoo bird". Ο κοκκινολαίμης (robin) στον πίνακα στο Foyer, στα δεξιά της πόρτας του Dining Room. [Το πουλί στην κάτω-δεξιά γωνία, στο ισόγειο-1ο όροφο. [RED BREAST ("bird") είναι αναγραμματισμός ("cuckoo") του "bars deter".]

"Modern art flourishes under the sun". Ο πίνακας μοντέρνας τέχνης κάτω από τον πίνακα με το κορίτσι και το φυτό του ηλιόσπορου (sunflower) στην Gallery, στον 3ο όροφο. [SUNFLOWERS είναι "flowers" ("flourishes") κάτω από τον "sun".] Αυτό είναι ένα puzzle που πρέπει να παίξεις εναντίον του Stauf.

"SkedAddled". Το γραφείο στη Library, στο ισόγειο-1ο όροφο. [DESK είναι αναγραμματισμός ("addled") του "sked".]

"Part of the body examined in doctor's office". Το πεσμένο άγαλμα στο πάτωμα στην Gallery, στον 3ο όροφο. [Το TORSO ("part of the body") εντοπίζεται στο "docTORSOffice".]

"Libation for an affectionate puppy called Sounder". Το μπουκάλι της σαμπάνιας στο δωμάτιο του Dutton, στο 2ο όροφο. [LIQUOR ("libation") είναι ομόηχο του ("sounder") LICKER ("affectionate puppy").]

"Animal sullied street". Ιρλανδικό setter, το πιο δεξιά στον πίνακα σκυλί στο Game Room, στο 2ο όροφο. [SETTER ("animal") είναι αναγραμματισμός ("sullied") του "street".] Πρώτα, όμως, πρέπει να λύσεις το puzzle με τις μπάλες του μπιλιάρδου που βρίσκονται στο ίδιο δωμάτιο.





TRILOBYTE



TRILOBYTE

"Jfcr vx qctf, Zay rm umy kcytd. E dcgf dcurb keyd kdetd ym mmauy, Zay dcgf um tjmytd. E dcgf um iflb cur xfy E jau. Eq kf kfjf jficyfr Xma'r zf ydf bmu mq vx bmu". Το ρολόι-εκκρεμές στο ισόγειο χωλ-1ο όροφο. (Ενα κρυπτογραφημένο μήνυμα που αποκωδικοποιείται σε: "Read my face but do not watch. I have hands with which to count, but have no crotch. I have no legs and yet I run. If we were related, you'd be the son of my son".)

"Zu gotdy od mpy nrmy stpimf. zu drvpmf zrsmd aogy jrt iq pt viy jrt yp yjr htpimf". Το ξυράφι (razor) στην άκρη της μπανιέρας στο Bathroom, στο 2ο όροφο. [Ενα κρυπτογραφημένο μήνυμα που αποκωδικοποιείται σε: "My first is not bent around. My second means lift her up or cut her to the ground. Το πρώτο είναι STRAIGHT και το δεύτερο RAZOR, το οποίο ηχεί ή ως "raise her" ή "raze her".] Πρώτα, όμως, πρέπει να λύσεις το puzzle με τις αράχνες που βρίσκονται στο πάτωμα.

"Fruit Loop on stove". Το πορτοκάλι στον πίνακα με τα φρούτα στο Dining Room, στο ισόγειο-1ο όροφο. [ORANGE ("Fruit") είναι το O ("Loop") στο RANGE ("stove").]

"Dreams abound of arming the rebels. What of nocturnal horses' schedules?". Ο πίνακας με τον Εφιάλτη (Nightmare) πάνω από το τζάκι στο δωμάτιο του Knox, στο 2ο όροφο. [NIGHTMARE is NIGHT ("nocturnal") on MARE ("horse").] Πρώτα, όμως, πρέπει να λύσεις το puzzle με τον καθρέφτη που βρίσκεται στο ίδιο δωμάτιο.

"A distant, ancient Castle Keep\This famous Prince a place to sleep\To sleep, perchance to dream\of an upset teagarden indochine". Το σκυλί (Great Dane) στον πίνακα που είναι αριστερά από το τζάκι στον τοίχο στο Library, στον 1ο όροφο. [GREAT DANE (ο "Famous Prince") είναι ("upset") ή "teagarden".]

"A man-horse on the fly\Sounds like a wounded bull's-eye". Το άγαλμα στο Chapel, στα αριστερά της πόρτας του Laboratory, στον 3ο όροφο. Υποτίθεται ότι είναι ένας κένταυρος; [CENTAUR ("manhorse") είναι ομόηχο ("sounds like") του CENTER ("bull's eye).] Αυτό είναι ένα puzzle που πρέπει να παίξεις εναντίον του Stauf.

"Put an olive in a stein, mix it up, and get a fool's equivalent of a London subway". Η τηλεόραση στο δωμάτιο του Dutton, στον 3ο όροφο. (TELEVISION είναι αναγραμματισμός ("mix it up") του "olive stein", το υπόλοιπο του hint αναφέρεται στο BOOB ("fool") TUBE ("London subway").]

"A vital, instrumental part". Το εκκλησιαστικό όργανο στο Chapel, στον 3ο όροφο. [ORGAN είναι και "vital" (ως ουσιαστικό όνομα) και "instrumental part".)

"22233642-736846873". Ο λευκός πύργος στη σκακιέρα στο Attic, στον 3ο όροφο. Τα νούμερα αντιστοιχούν στα πλήκτρα των τηλεφώνων που έχουν νούμερα και γράμματα μαζί. Αυτά δίνουν το "Academic Penthouse", το οποίο αναφέρεται στο IVORY TOWER. Πρώτα, όμως, πρέπει να λύσεις το puzlle με το τρενάκι που βρίσκεται στο ίδιο δωμάτιο. Εύκολο μεν, μεγάλο σε διάρκεια δε.



TRILOBYTE

"Light piece from great orchestra". Η βάση για δαδί στο βωμό στο Chapel. [TORCH ("light") είναι ένα "piece from" "greaTORCHestra".]

"Cheesy gadget that sounds larger". Ο ξύστης τυριού στην Kitchen, αριστερά από το μπωλ με τη σούπα, στο ισόγειο-1ο όροφο. [GRATER ("cheesy gadget") είναι ομόηχο ("sounds") του GREATER ("larger").] Προηγουμένως πρέπει να λύσεις το puzzle με τα πιάτα που υπάρχουν στο ίδιο δωμάτιο.

"500=100=0". Από τους πιο παρανοϊκούς γρίφους. Το CD-ROM του 7th Guest στο τραπέζι στο Laboratory (το κουτί-θήκη του CD-ROM και ΟΧΙ το πακέτο του παιχνιδιού, το οποίο είναι δίπλα του). [DISC ("0") είναι ("=') D (500 σε ρωμαϊκή γραφή) + IS ("=") + C (100 σε ρωμαϊκή γραφή).]

"Blend a TEAPOT SHOT and the pearlies won't rot". Η οδοντόπαστα στο νιπτήρα στο Bathroom, στο 2ο όροφο. [TOOTHPASTE είναι αναγραμματισμός ("blend") του "TEAPOT SHOT".]

"Slyness holding shipment in choppe". Η γκιλοτίνα στο δωμάτιο του Hamilton Temple, στο 2ο όροφο. [GUILLOTINE ("choppe") είναι από το GUILE ("slyness") "holding" LOT ("shipment") + IN.] Πρώτα, όμως, πρέπει να λύσεις το puzzle με το cube-ζάρια που είναι στο ίδιο δωμάτιο. (Στα ράφια δεξιά από το κρεβάτι.)

"Poor drainage could still produce a flower". Η γαρδένια (;), το κάτω αριστερά λου-



λούδι στον πίνακα στην κορυφή της σκάλας, στο χωλ του 2ου ορόφου. [GARDENIA ("flower") είναι αναγραμματισμός ("poor") του "drainage".]

"Sounds like it got higher from wine". Το τριαντάφυλλο (rose) στο βάζο στο δωμάτιο της Martine Burden, στη δεξιά γωνία της τουαλέτας. [ROSE σημαίνει και "got higher" και "wine") ("Sounds" ακούγεται ως ομόηχο αλλά δεν είμαι σίγουρος ότι είναι.] Πρώτα, όμως, πρέπει να λύσεις το puzzle με την πυραμίδα και τα γράμματα που είναι στο ίδιο δωμάτιο.

"What kind of jewelry is angrier?". Το σκουλαρίκι (earring) (;) που είναι πάνω στην τουαλέτα με τον καθρέφτη στο δωμάτιο της Julia Heine, στο 2ο όροφο. [EARRING ("kind of jewelry") is an anagram of "angrier".] Πρώτα, όμως, πρέπει να λύσεις το puzzle με την κοσμηματοθήκη και κοσμήματα που είναι στο ίδιο δωμάτιο.

"You might hear a well-mannered Cockney with a 60's hairstyle". Το puzzle-κυψέλη (beehive) στο Room at the Top, στον 3ο όροφο. [BEEHIVE ("60's hairstyle") είναι στη διάλεκτο των Cockney το BEHAVE ("well-mannered".] Αυτό είναι ένα puzzle που πρέπει να παίξεις εναντίον του Stauf.

"Instrument is sharp, but missing its head". Η άρπα στο Music Room, στο ισόγειο-1ο όροφο. [HARP είναι "sharp" χωρίς το πρώτο γράμμα ("missing its head").] Πρώτα, όμως, πρέπει να λύσεις το puzzle με τα έπιπλα που είναι στο πάνω μέρος της επίπλωσης του τζακιού (κάνε κλικ το icon-eye στην αρχή της λέξης "Help me" που είναι γραμμένη εκεί). Είναι μάλλον ο δυσκολότερος γρίφος του παιχνιδιού, μια και θέλει περί τις 90 κινήσεις για να λυθεί.

"A defective truck with a crane makes for a ball-busting ballet". Το στρατιωτάκι-καρυοθραύστης στο χωλ του 2ου ορόφου, ακριβώς έξω από το Game Room, στα πάτωμα στα αριστερά. [NUTCRACKER ("ball-busting" και "ballet") είναι αναγραμματισμός ("defective") του "truck crane".]

"Look at key missing first misprinted label". Το μάτι (eyeball) στο τραπέζι του μπιλιάρδου στο Game Room, στο 2ο όροφο. [EYEBALL ("Look at") βγαίνει από το EY ("Key missing first") συν τον αναγραμματισμό του ("misprinted") of "label".]

"Disabled cutting edge". Το μαχαίρι που είναι καρφωμένο στο πάνω μέρος του κρεβατιού στο δωμάτιο του Hamilton Temple, στο 2ο όροφο. [BLADE ("cutting edge") είναι αναγραμματισμός ("dis") του "abled").]

"Unreasonable reason". Το τρενάκι (locomotive) στο ομώνυμο puzzle στο Attic, στον 3ο όροφο. [LOCOMOTIVE είναι LOCO ("Unreasonable") + MOTIVE ("reason").]

"Paper used in unusual theses". Τα αιματοβαμμένα σκεπάσματα στο κρεβάτι στο δωμάτιο της Martine Burden. [SHEETS ("Paper") is an anagram ("unusual") of "theses".]

"Adroit holding a sharp instrument". Το χασαπομάχαιρο (cleaver) που είναι καρφωμένο στην πόρτα που οδηγεί στα υπόγεια, στην Kitchen, στο ισόγειο-1ο όροφο. [CLEAVER ("sharp instrument") είναι CLEVER ("Adroit") "holding" το γράμμα "a".]

"A desserted arthropod". Το κέικ στο επάνω δεξί μέρος του τραπεζιού στο Dining Room, στο ισόγειο-1ο όροφο. ["Desserted arthropod" σημαίνει και "an arthropod made into a dessert" και "an arthropod deserted".] Αυτό είναι ένα puzzle που πρέπει να παίξεις εναντίον του Stauf.

"663 264625 46 2 6455466". Το πέτρινο λιοντάρι στο χωλ του 2ου ορόφου, στο πάτωμα στα δεξιά της κορυφής της σκάλας. (Τα νούμερα αντιστοιχούν στα πλήκτρα των τηλεφώνων που έχουν νούμερα και γράμματα μαζί. Αυτά δίνουν το "One animal in a million". LION is found in "milLION".)

"Drink left at sea". Το ποτήρι με το κρασί (αίμα;) στο κομοδίνο στο δωμάτιο του Knox, στο 2ο όροφο. (PORT σημαίνει και "Drink" και "left at sea".)

"Snake, baby, trap". Η κουδουνίστρα στον τοίχο στο Nursery, στον 3ο όροφο. [RATTLER σημαίνει και "snake" και "baby trap".] Προηγουμένως πρέπει να λύσεις το puzzle με τους αξιωματικούς του σκακιού που είναι στο δωμάτιο Doll.

"A letter from Greece is quite a number in Rome". Το XI που δείχνει το ρολόι-εκκρεμές στο ισόγειο χωλ. (Το XI είναι και ελληνική και ρωμαϊκή γραφή.)

"This eight letter word has kst in the middle, in the beginning, and at the end". Το μελανοδοχείο στο γραφείο στο Library room. [Το INKSTAND βγαίνει από τα IN ("at the beginning") + KST ("in the middle") + AND ("at the end").]

GUILTY

Στο τεύχος Ιανουαρίου, ο αναγνώστης ΝΙΚΟΣ ΚΑΚΛΑΣ ρωτά πώς μπορεί να φύγει από τον πλανήτη των καλόγερων. Προφανώς εννοεί τον πλανήτη HAVEN. Δυο λόγια, όμως, προτού απαντήσω. Τον ευχαριστώ προσωπικά για τα πολύ καλά λόγια για του τόσο για το περιοδικό όσο και εμένα. Θα ήθελα, όμως, να του πω ότι το γράμμα του δεν έφτασε ποτέ σε μένα, ώστε να του απαντήσω άμεσα και γρήγορα. Έτσι, αναγκαστικά του απαντώ μέσα από το περιοδικό, αφού για πρώτη φορά διάβασα το γράμμα του στο προηγούμενο τεύχος.

Στην ερώτησή του τώρα. Μόλις πάρεις το λουλούδι πήγαινε πίσω στον Jack. Κάνε USE το λουλούδι. Παίρνεις 5 πέταλα. Μίλα του και πες του ότι θα δημιουργήσεις έναν αντιπερισπασμό. Ξαναμίλα του και πες του για το "...trail of diversion...". Τώρα γύρνα πίσω, εκεί από όπου πήρες το λουλούδι. Τώρα πήγαινε προς τα δεξιά αφήνοντας σε κάθε δωμάτιο-τοποθεσία και από ένα πέταλο μέχρι να φτάσεις στη φυλακή. Μπες σε αυτήν και βγες πάλι έξω. Θα συλλάβουν τον Jack. Εσύ δεν μπορείς να κάνεις τίποτα. Γύρνα στο πλοίο σου και φύγε.

STONEKEEP

Σε αυτό το τεύχος δημοσιεύουμε δύο διορθώσεις χαρτών. Στο χάρτη του Level 1 έλειπε ένα κρυφό δωμάτιο στον NW Tower. Ο διακόπτης του είναι στη διεύθυνση (E X2 Y7). Στο δωμάτιο που ανοίγει υπάρχει ένα chest που ξεκλειδώνει με ένα bronze key. Βλέπεις τις συντεταγμένες πατώντας τα πλήκτα SHIFT και F8.

Μια σημαντική παράλειψη από τη λύση του Level 1 που δημοσιεύσαμε στο προηγούμενο τεύχος. Στον SW Tower, στο μυστικό διάδρομο που ανοίγεις προτού κατεβείς στο Level 2 κάνε pull 3 φορές το μοχλό, πήγαινε στην τοποθεσία W X5 Y23, μετακίνησε το τούβλο και κίνησε το μοχλό. Μία οθόνη πριν από το τέλος του γύρνα αριστερά.

Είναι η διεύθυνση (N X7 Y23). Εδώ υπάρχει ένα τούβλο που κινείς. Από πίσω του βρίσκεις ένα

μαχαίρι. (Αργότερα όταν βρεις το magic book θα το έχει καταγράψει σαν "very sharp dagger"). Πάρε αυτό το μαχαίρι και όπλισε τα Drake με αυτό. Είναι το πιο ΙΣΧΥΡΟ ΟΠΛΟ ΟΛΟΥ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ. Εγώ το βρήκα αφού είχα τελειώσει το παιχνίδι και το ξαναπαίζω για να ανακαλύψω πράγματα που δεν είχα δει την πρώτη φορά. Αυτό το όπλο σκοτώνει τα μυρμήγκια-αράχνες και τους Sharga σχεδόν με ένα χτύπημα. Χρησιμοποιώντας το οι μάχες γίνονται πολύ εύκολες και έτσι μειώνεται η δυσκολία των πρώτων επιπέδων, η οποία είχε να κάνει με το πόσο δύσκολα/εύκολα σκότωνες τους εχθρούς σου. Επίσης, ο χάρτης του Level 9 δημοσιεύεται ξανά, αφού έλειπε ένα σημαντικό δωμάτιο. Στην άκρη του διαδρόμου στη διεύθυνση (E X20 Y32) υπάρχει ένα κουμπί (button) στον τοίχο κοιτάντας δεξιά. Πατώντας το ανοίγει ακριβώς πίσω σου ένας νέος μικρός διάδρομος. Τώρα στη διεύθυνση (W X18 Y33) υπάρχει ένας μαγικός κύκλος που αναπληρώνει όλη τη χαμένη μαγική δύναμη των runecasters (ή runescepters ή runewands κλπ).

ΟΙ ΧΑΡΤΕΣ ΤΟΥ STONEKEEP



LEVEL 3 ΤΟΥ STONEKEEP

Κατέβα από οποιαδήποτε πόρτα θελήσεις. Αφού προχωρήσεις λίγο, θα συναντήσεις τον WAHOOKA. Μην τον κτυπήσεις. Θέλει να του δώσεις gems, από αυτά που κυρίως αφήνουν μερικά slimes όταν τα σκοτώσεις. (Όταν σκοτώνοντας ένα slime αφήσει κάτω ένα gem, πάρε το και γυρνώντας πίσω στον Wahooka δώσ' του το).

Στη δεξιά μεριά του χάρτη, εκεί όπου υπάρχουν πολλά μικρά κελιά, στο πιο βορινό θα υπάρχει ένα slime. Σκότωσέ το και στο πτώμα του θα βρεις ένα ivory key. Με το κλειδί αυτό άνοιξε το αμέσως πιο νότιο κελί και θα βρεις τον πρώτο σου σύντροφο, τον FARLI MALLASTONE.

Κατεβαίνοντας το διάδρομο των κελιών νότια και στρίβοντας δεξιά, ακριβώς πριν από τον πρώτο διάδρομο που στρίβει αριστερά, υπάρχει ένας illusionary wall.

(Συνεχίζοντας αυτόν το διάδρομο ευθεία, στρίβοντας δεξιά στο τέρμα του, στρίβοντας αριστερά στην άλλη άκρη του, και εκεί που πηγαίνοντας ευθεία σταματάς στον τοίχο, ακριβώς στα δεξιά σου υπάρχει άλλος ένας illusionary wall.) Πέρνα από τον τοίχο αυτόν και σκότωσε τους δύο Sharga που συναντάς. Πάρε το iron key. Στις δύο υποδοχές στον τοίχο θα βάλεις δύο cylinder που θα βρεις στο από κάτω επίπεδο (Sewers). Εδώ δίπλα υπάρχει και ένα magic fountain. Πιες από αυτό, για να κάνεις restore τις δυνάμεις σου. (Το κομμάτι του χάρτη που είναι νότια από το σιντριβάνι και περικλείει μια "έξοδο" δεν είναι προσβάσιμο από το επίπεδο αυτό.)

Στα αριστερά του επιπέδου αυτού και κάπως νότια υπάρχει μια κλειδαριά. Ξεκλειδώνοντάς την ανοίγει ο τοίχος στα δεξιά σου. Στο διάδρομο αυτόν θα βλέπεις στο έδαφος plates. Αφήνοντας σε αυτά από ένα skull, θα πέφτουν βέλη. Μάζεψέ τα. Στο τέλος του διαδρόμου υπάρχει το Laboratory ενός μάγου. Σκότωσε τα slimes και ένα από αυτά θα ρίξει το πρώτο σου runecaster. Εδώ υπάρχει και ένα magic cyrcle. Κάθε φορά που μπαίνεις σε αυτό ξαναγεμίζεις το runecaster.

Εξασκήσου με διάφορα spells και ανέβασε τις δυνάμεις σου. Όταν νιώσεις ότι είσαι έτοιμος, πήγαινε εκεί που είναι το magic fountain και προχωρώντας όλο βόρεια πήγαινε στο επόμενο επίπεδο (sewers).

Η συνέχεια της λύσης του Stonekeep στο επόμενο τεύχος.

Το Space Quest 6, ένα από τα πιο δύσκολα adventure games των τελευταίων χρόνων, σίγουρα είναι με διαφορά το καλύτερο της σειράς. Ας υποδυθούμε, λοιπόν, τον Roger Wilco, συνοδεύοντάς τον σε ένα ακόμα ταξίδι γεμάτο δράση, πλοκή αλλά και αρκετή δόση χιούμορ!

Επιμέλεια:
Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compulink.gr

SPACE QUEST 6

MISSION ACCOMPLISHED

Αμέσως μετά την τηλεμεταφορά σου, βρίσκεσαι παγιδευμένος στο πεζοδρόμιο.

Περίμενε να σε πλησιάσει το ανθρωποειδές robot και κάνε κλικ το hand icon πάνω του. Το αρπάζεις και τραβιέσαι έξω. Κοίταξε το ποδήλατο πλάι στη λάμπα του δρόμου. Πάρε την id card που θα βρεις σε αυτό. Καιρός τώρα για λίγη εξερεύνηση. Ψάχνοντας στους δρόμους της πόλης θα βρεις μία αυτόματη μηχανή φωτογραφιών. Κάνε κλικ τα buckazoid από την τσέπη σου επάνω της. Μόλις απέκτησες μία φωτογραφία του Roger. Ανοιξε το inventory και τοποθέτησε τη φωτογραφία πάνω στην id card. Λίγη πονηριά ποτέ δεν βλάπτει...

Τώρα μπορείς να κατευθυνθείς στο arcade room. Μίλα στον τύπο που ακουμπάει στο arcade machine (Djurkwhad). Συνέχισε να του μιλάς μέχρι να σε προκαλέσει σε μονομαχία στο Stooge Fighter 3. Δέξου την πρόκληση και παίξε μαζί του (στη φάση αυτή, πάντως, δεν μπορείς να τον κερδίσεις). Αφού τελειώσετε το πρώτο ματς, μίλα του ξανά και παίξε τη ρεβάνς (πάλι χάνεις). Τώρα βγες από το arcade.

Πήγαινε στο "Orion's Belt" bar στην ίδια οθόνη. Προχώρα δεξιά στην επόμενη οθόνη (δεν θα δεις το exit sign επειδή υπάρχει scrolling) και ανέβα με το ασανσέρ στο δεύτερο όροφο. Δείξε την id card στους τρεις τύπους που κάθονται στο πίσω τραπέζι. Αφού φύγουν, πάρε τα λάστιχά τους (hoses) από τη δεξαμενή. Στο inventory, κάνε κλικ το hand icon στα λάστιχα. Βγες ξανά στην οθόνη του παιχνιδιού και κάνε κλικ το hand icon στη δεξαμενή αζώτου (tank of nitro), στην οποία τα λάστιχα ήταν συνδεδεμένα. Τη σηκώνεις και την κάνεις κλικ στο μοναδικό ανοιχτό σωλήνα στη γωνία του δωματίου (δεν φαίνεται αν η σερβιτόρα εκείνη τη στιγμή καθαρίζει το μεσαίο τραπέζι).

Φύγε τώρα εντελώς από το bar και ψάξε στους δρόμους για τον τύπο με το αδιάβροχο (Blaine). Δέξου τη συμφωνία που σου προτείνει και επέστρεψε ξανά στο bar. Προχώρα όσο πιο δεξιά γίνεται και θα συναντήσεις μια κλειδωμένη πόρτα. Κάνε κλικ συνέχεια το walk icon επάνω της και θα τη ρίξεις. Μπες μέσα, πάρε το μεταλλικό σωλήνα από το έδαφος και φύγε. Δείξε την id card σου στον μπάρμαν και παράγγειλε ένα special. Οσο ο μπάρμαν είναι απασχολημένος με την παραγγελία σου, πήγαινε πίσω από το μπαρ και άνοιξε το ψυγείο. Πάρε το κουτί με τα παγάκια (ice tray) και δοκίμασε να στρίψεις όλες τις βαλβίδες στους αγωγούς (είναι στο κάτω μέρος τους). Ενας από αυτούς δε θα σου ρίξει νερό στο πρόσωπο. Κάνε κλικ το hand icon ακριβώς κάτω από αυτόν και θα τον σπάσεις. Τώρα διάλεξε το hookie hose από το inventory. Τοποθέτησέ το στον αγωγό στα αριστερά του μπαρ και μετά πάρε το στα χέρια σου. Ενωσε την ελεύθερη άκρη του με τον αγωγό που έσπασες. Τώρα ο χρόνος είναι περιορισμένος. Πήγαινε ξανά επάνω και άνοιξε τη βαλβίδα της δεξαμενής αζώτου που μετακίνησες. Κατέβα τώρα στο υπόγειο (αν καθυστερήσεις και ο μπάρμαν φτιάξει το ποτό σου, θα βγάλει το σωλήνα από το σπασμένο αγωγό) για να δεις το endodroid κατεψυγμένο από το άζωτο που εισέπνευσε. Χτύπα το με το σωλήνα που είχες αρπάξει από το έδαφος και μάζεψε τα απομεινάρια του με το dust-pan. Βάλε τα endodroid cubes στο ice cube tray και τοποθέτησε ξανά το τελευταίο στο ψυγείο όπου βρισκόταν.

Κλείσε το πορτάκι του ψυγείου και άνοιξέ το πάλι για να αποκτήσεις ένα καλά κατεψυγμένο endodroid. Βγαίνοντας από το μπαρ,



θα δεις τον Blaine να περιμένει σε μια λάμπα του δρόμου. Μίλησέ του και θα πάρεις 50 buckazoids.

Τώρα πρέπει να περιπλανηθείς μέχρι να δεις το μεθυσμένο χοντρό. Μίλα του (είναι ο Elmo από το Space Quest 3!) και κάνε μια συμφωνία μαζί του: ένα μπουκάλι ακριβού ποτού για ένα cheat sheet για το Stooge Fighter 3. Πήγαινε στο liquor store στην αρχική οθόνη. Αγγιζε συνέχεια με το δάχτυλό σου τον E.T. μέχρι να τραβήξεις το δάχτυλό του (παίρνεις πόντους γι' αυτό!). Μίλα τώρα στον τύπο πίσω από το προστατευτικό γυαλί και δώσε του μερικά buckazoids για να πάρεις το ακριβό liquor. Δώσ' το στον Elmo και θα πάρεις το cheat sheet και ένα ψάρι.

Γράψε τη σειρά πλήκτρων που αναφέρει το cheat sheet, γιατί σε λίγο θα χρειαστεί να τη θυμηθείς.

Καιρός τώρα για να πάρεις πίσω το αίμα σου: Πήγαινε στο arcade και στοιχημάτισε με τον Djurkwhad. Προτού διαλέξεις χαρακτήρα στο παιχνίδι, πάτα τα πλήκτρα με τη σειρά που αναφέρονται στο cheat sheet, οπότε ένα νέο κουμπί θα εμφανιστεί στο κέντρο. Διάλεξε τώρα όποιον θέλεις και, μόλις το παιχνίδι ξεκινήσει, πάτα συνέχεια το νέο αυτό πλήκτρο και θα κερδίσεις εύκολα 300 buckazoids.

Πήγαινε τώρα στο ξενοδοχείο και δώσε χρήματα στο διευθυντή για να πάρεις το κλειδί. Ανέβα με το ασανσέρ και, μόλις φτάσεις, δες το κλειδί για να μάθεις τον αριθμό του δωματίου σου. Κατευθύνσου εκεί, μόλις όμως αρχίσεις να ξεκλειδώνεις την πόρτα θα σε απαγάγουν. Στο νέο χώρο που θα βρεθείς προσπάθησε να αρπάξεις το κλειδί από το καρφί. Θα αποτύχεις, αλλά μόλις ο φρουρός αποσπάσει και πάλι από σένα την προσοχή του, πάρε το καρφί από το οποίο κρεμόταν το κλειδί. Χρησιμοποιώντας το θα ανοίξεις τις χειροπέδες. Κατόπιν, τράβα από τον τοίχο το poster του Pelvis μέχρι αυτό να πέσει κάτω. Σήκωσέ το και άπλωσέ το στο πάτωμα κοντά στον απαγωγέα. Αρχισε να χορεύεις πάνω του (θα... ηλεκτριστείς!). Αγγιξε τότε το connector plug στο πίσω μέρος του κεφαλιού του απαγωγέα και θα τον εξουδετερώσεις. Τώρα ψάξε τα CDs δεξιά του υπολογιστή. Θα βρεις ένα που μπορείς να πάρεις. Βάλ' το στον υπολογιστή, διάβασέ το, τοποθέτησέ το στο inventory σου και κλείσε τον υπολογιστή (power off). Πάρε ακόμα το moddie από τον humidifier και το datacorder σου από το τραπέζι. Κάνε κλικ το hand icon στο inventory σου πάνω στο datacorder για να το δεις σε κοντινό πλάνο. Πάτα το open button και άδειασε τα εξαρτήματα από μέσα, τοποθετώντας τα στα δεξιά της συσκευής. Επαναπρογραμμάτισε το datacorder, τοποθετώντας τα εξαρτήματα με την ακόλουθη σειρά:



Ενώνοντας τα nerves με το paperclip, καταστρέφεις το robot.



Θερμός εναγκαλισμός...

Σειρά	Plate	Chip	IRK
A	RF	SPN	9
B	TT	DEN	7
C	PS	FER	1
D	FC	REP	5
E	SE	DIM	3

Ανοιξε τώρα το datacorder και θα δεις στο display του το μήνυμα "Homing Beacon", εφόσον τα έχεις κάνει όλα σωστά. Πάρε την keycard από τον απαγωγέα και χρησιμοποίησέ την στην κλειδαριά της πόρτας. Στο νέο δωμάτιο, ψάξε τα διάφορα κουτιά μέχρι να ανακαλύψεις ένα moddie. Πήγαινε τώρα στο inventory σου, βγάλε την ετικέτα από το "churlish moddie" και τοποθέτησέ τη στο "burlesque moddie". Δώσε αυτό το moddie στον Nigel. Αφού δεις τη σκηνή που ακολουθεί, μάζεψε τη ζώνη του Nigel, βγάλε το remote που υπάρχει πάνω της και πάτα το κουμπί που θα βρεις εκεί. Βγες έξω και στείλε σήμα με το datacorder (αν δεν δουλέψει κατευθείαν, μετακινήσου λίγο και ξαναδοκίμασε). Η Stellar θα έρθει να σε βοηθήσει. Αφού τελειώσουν οι ενδιάμεσες σκηνές, πάρε τον personal groomer από τη ζώνη και προσπάθησε να τον βάλεις στο scanning pad (εκεί που υπάρχουν τα γράμματα DNA). Ο Jebba θα σε σταματήσει, μιλώντας του όμως θα καταφέρεις να τον μεταπείσεις.

Ξαναδοκίμασε τότε να βάλεις τον groomer στο scanning pad. Θα δεις ένα κοντινό πλάνο του scanner. Προσπάθησε άλλη μια φορά και θα τα καταφέρεις.

Πάτα το scan button και, μόλις το scanning ολοκληρωθεί, πάτα το imprint datacard button και πάρε την κάρτα. Χρησιμοποίησε την datacard στον ηλεκτρονικό ανιχνευτή που βρίσκεται στον αριστερό τοίχο κοντά στον τηλεμεταφορέα. Γράψε το όνομα Rancid που θα εμφανιστεί, γιατί θα το χρειαστείς αργότερα στο παιχνίδι. Στη συνέχεια, διάλεξε από το compost τα "Intra-ship transport", "More" και "Roger's Quarters". Δες από το compost τα μηνύματά σου και μετά πήγαινε στο transporter room



Ο καθηγητής λίγο προτού σε επαναφέρει.

για να τηλεμεταφερθείς στον Delta-Burksalon.

Αφού ο captain σου μιλήσει, θα μπεις σε ένα ασανσέρ. Διάλεξε τα Quarters ως προορισμό σου. Μόλις η γριά στο ζητήσει, άρπαξε τη σφουγγαρίστρα και... κάνε το καθήκον σου! Υστερα, φτιάξε την τουαλέτα και, όταν σου ζητήσει να της φέρεις το φάρμακό της, άνοιξε τον καθρέφτη του μπάνιου. Μόλις το αέριο αρχίσει να γεμίζει το δωμάτιο (βιάσου, γιατί ο χρόνος εδώ είναι πολύτιμος), πάρε το piston από το πλάι του κρεβατιού (στη μέση κοντά στο έδαφος) και χρησιμοποίησέ το στην πόρτα. Υστερα από τη δραματική διάσωση, διάβασε τον επικήδειο και επέστρεψε στα Roger's Quarters. Αφού διαβάσεις το νέο μήνυμα, πήγαινε στη γέφυρα (bridge) και μίλα στον captain. Από το compost διάλεξε διαδοχικά "database", "entity database", "known races", "Vulgars". Γράψε κάπου το holo-program number που θα διαβάσεις (5551212). Τώρα πήγαινε στη holocabana. Εντόπισε τα holodesk programming controls, πάτα το on button, δώσε τον αριθμό που είδες στην database και έπειτα enter. Επειτα από το show, χρησιμοποίησε το compost για να πας στο 8-rear.

Μίλα στον Sidney (τον τύπο που κάθεται μόνος του) μέχρι να σου δώσει το χέρι και το μάτι του. Τώρα κατευθύνσου στο sickbay. Ανοιξε το cabinet στα δεξιά και πάρε τη σύριγγα μορφίνης. Σειρά έχει η shuttle-bay entrance. Κάνε κλικ το hand icon στον πιο μικροκαμωμένο από τους δύο τύπους. Περίμενε να έρθει ο φρουρός με το φαγητό σου. Πάρε όλο το φαγητό από το δίσκο και φτιάξε μια ρεπλίκα σου χρησιμοποιώντας τα εδέσματα με την ακόλουθη σειρά: Babbit kabbops - Yoda's head - Rack of Orat - Pastries - Tuberous growth - Melon - Spagghetti. Περίμενε μέχρι ο φρουρός να φύγει και να ξανάρθει για να πάρει το δίσκο. Οταν αρχίσει να κοιτάει στο άλλο κελί, βάλε τη ρεπλίκα στο κρεβάτι και χώσου μέσα στο καροτσάκι. Ο φρουρός θα βγάλει το καροτσάκι (και μαζί με αυτό και εσένα) έξω από το κελί και θα φύγει. Τότε, ξαναπήγαινε στην shuttle-bay entrance.

Γέμισε το donut με μορφίνη και βάλε το στο σωρό μαζί με τα υπόλοιπα. Αφού ο γίγαντας το φάει και εξουδετερωθεί, ξανακάνε το Vulgar neck pinch στον άλλο και πάρε του τα κλειδιά. Πάτα το δεξί button και ταυτόχρονα χρησιμοποίησε το android arm για να κρατάς πατημένο και το αριστερό. Πάτα το κουμπί στο keychain για να αναγνωρίσεις το σκάφος σου. Μπες μέσα, πάρε το recall notice από το αριστερό κάθισμα και κατόπιν κάθισε. Ανοιξε το power, πάτα το ICD button και κάνε τις εξής ρυθμίσεις: Fuel #1 στο Lanthanum, Fuel #2 στο Sulfur, Fuel #3 στο Silver, Catalyst στο Neon και ως confirmation δώσε Lasagne. Κατόπιν, βάλε το μάτι στη σφαίρα επάνω αριστερά και τέλος πάτα το launch initiation button. Απογειώνεσαι, αλλά κάποιο πρόβλημα παρουσιάζεται και σταματάς. Πάτα το flashing button, άνοιξε το glove box (είναι κάτω από το κεντρικό display) και πάρε όλα τα αντικείμενα που θα βρεις μέσα. Σήκω και κάνε κλικ το datacorder πάνω σου. Ανοιξέ το και πάρε το divalium crystal.



Ο Roger στο construction site.

Βάλ' του κόλλα και άνοιξε το panel στον αριστερό τοίχο του σκάφους για να ανακαλύψεις το main crystal. Βάλε κόλλα και σε αυτό και κατόπιν ένωσε τους δυο κρυστάλλους. Κλείσε τώρα αυτό το panel και άνοιξε αυτό που είναι πλησιέστερα στο κάθισμα του Manuel. Πάρε το κράνος και το EVA suit. Τράβα τους μοχλούς trunk και hood στο cockpit. Φόρα κράνος και στολή και βγες έξω στο διάστημα. Πάρε τα sign και jumper cables. Τοποθέτησε το sign στο φτερό του σκάφους.

Οταν η κοπέλα εμφανιστεί, θα της δώσεις τη μία άκρη των jumper cables.

Διάβασε τώρα το recall notice. Ενωσε το θετικό και τον αρνητικό πόλο με τον τρόπο που αναγράφεται στο σημείωμα. Μάζεψε το ψάρι από τη μηχανή και γύρνα στο εσωτερικό του σκάφους. Ενεργοποίησε το launch initiation button και, μόλις φτάσεις στον Delta-Burksalon V, βγες και κατευθύνσου στο Lab A.

Μίλα στον καθηγητή για να φύγει και ψάξε το κουτί σε ένα ράφι δίπλα στον υπολογιστή, το οποίο φέρει την επιγραφή "hi-tek stuff". Πάρε το moddie που περιέχει (ένα κόκκινο που εξέχει στη μέση του κουτιού) και ξαναπήγαινε στο σκάφος σου. Κάθισε στο cockpit και, αφού βεβαιωθείς πως το power button είναι στη θέση on, πάτα το PTS button. Θα δεις τότε πάνω από την οθόνη ένα κουμπί να αναβοσβήνει με κόκκινο χρώμα. Πάτα το και πάρε τη φωτογραφία που θα τραβήξεις. Επανάλαβε τη διαδικασία, παίρνοντας και τη δεύτερη φωτογραφία.

Βγάλε τα αρνητικά από τις φωτογραφίες και βάλε το πρώτο αρ-

νητικό και τη δεύτερη φωτογραφία στο μπλε monitor με τις λεπτές άσπρες γραμμές. Πάτα το initiation button και διάλεξε τον πλανήτη που ΔΕΝ είναι ο Delta-Burksalon V. Μόλις φτάσεις, μίλα στον Manuel. Αφού σε τηλεμεταφέρει, πήγαινε στο κατάστημα "Implants and stuff". Μίλα στον ιδιοκτήτη, κοίτα την επιγραφή με τα γράμματα "bd" και αντάλλαξε το moddie με το cyberspace jack. Πήγαινε στο μέρος όπου είχες τηλεμεταφερθεί και με τον signaler ειδοποίησε τον Manuel να σε επαναφέρει στο σκάφος, το οποίο οδηγείς και πάλι στον Delta-Burksalon V.

Πήγαινε στο Lab A, άνοιξε τον υπολογιστή, διάλεξε "cyberspace" και βάλε το jack στο connector socket. Ετοιμάσου για ένα virtual trip στην υπερλεωφόρο των πληροφοριών!

Τώρα ακολούθησε τη γέφυρα μέχρι να φτάσεις στο construction site. Πάρε το κατσαβίδι και τη σανίδα. Μπες μέσα στο κτίριο, πάρε έναν αριθμό και μίλα στη Sis Inny. Άνοιξε το number display και πείραξέ το με το κατσαβίδι. Κλείσε το και ξαναμίλα στη Sis Inny για να μπεις στη File Area. Ακολούθα τη σειρά J-R. Προχώρα δεξιά μέχρι να φτάσεις στο R τμήμα. Το αρχείο του Nigel Rancid βρίσκεται στο πρώτο συρτάρι με αυτό το αρχικό. Για να το φτάσεις απλώς άνοιξε τα διαγώνια συρτάρια. Εκτός από το αρχείο αυτό, πρέπει ακόμα να πάρεις τα Beleauxs, Sharpei, Santiago και Project Immortality. Πρόσεξε πως τα συρτάρια που περιέχουν χρήσιμα αρχεία έχουν μια μικρή "σκιά" στην πάνω αριστερή γωνία.

Μόλις έχεις στην κατοχή σου όλα τα αρχεία, τύπωσέ τα στον printer από την οθόνη των Windows. Ενα ενδιαφέρον στοιχείο του παιχνιδιού είναι πως, αν πάρεις κάποιο αρχείο προτού δεις το link που σε οδηγεί σε αυτό, το πρόγραμμα καταλαβαίνει πως "κλέβεις" και επιχειρεί να σου αφαιρέσει πόντους για τιμωρία!!! Τώρα πλέον μπορείς να φύγεις και, χρησιμοποιώντας τη σανίδα στη γέφυρα, να επιστρέψεις πίσω στην πραγματικότητα. Πάρε τα τυπωμένα αρχεία στα δεξιά του υπολογιστή και δείξε τα στον Dr Beleauxs. Θα πειστεί να σε βοηθήσει.



Roger does Windows...

Μόλις βρεθείς μέσα στη Stellar (χμ... δεν είναι αυτό που νομίζετε), βάλε το EVA suit (έχε μαζί σου και το κράνος, γιατί θα το χρειαστείς αργότερα). Βγες από το σκάφος, πάρε τα αιμοφόρα αγγεία από το αριστερό φτερό (δεξί όπως βλέπεις την οθόνη) και επίσης τα τριχοειδή αγγεία από το μπροστινό μέρος. Μπες στην τρύπα που υπάρχει στο έδαφος και κατέβα στο στομάχι, αποφεύγοντας τα μικρά robots (nanites). Πάρε ό,τι βρεις (στο inventory σου θα πρέπει τώρα να υπάρχουν μεταξύ άλλων τα feather, alveoli, candy, staple, celery). Ρίξε το candy στη μεγάλη λίμνη και κάνε διαδοχικά το ίδιο και με τα άλλα δύο candies. Χρησιμοποίησε το duct tape στα αιμοφόρα αγγεία και τα αιμοφόρα αγγεία στο pump. Στη συνέχεια χρησιμοποίησε το staple στο celery. Ανέβα τώρα επάνω στο στομάχι, αλλά μη βγεις έξω. Χρησιμοποίησε το grapling hook στο χάσμα που υπάρχει στην κορυφή του στομάχου. Κατόπιν κατέβα και πιάσου από το σπάγκο για να σκαρφαλώσεις. Συνέχισε να ανεβαίνεις μέχρι να συναντήσεις το χάπι στον οισοφάγο της Stellar. Βγάλ' το έξω και γαργάλησε τα τοιχώματα με το feather. Κατέβα πίσω στο στομάχι και μπες από την αριστερή τρύπα στο duodenim. Οταν μπεις, βγες από το κάτω μέρος της οθόνης. Μπες μέσα στην τρύπα του δεξιού τοίχου. Ακολούθα το αυλάκι προς το gall bladder και χρησιμοποίησε το pump στο υγρό (εδώ θα χρειαστείς και το κράνος). Αφησε εκεί το pump και φύγε.

Πάρε μερικά κομμάτια gall stone από το έδαφος και ακολούθα το αυλάκι προς τα δεξιά. Γέμισε με το alveoli το στενό σημείο που θα συναντήσεις στο δρόμο για το πάγκρεας και κάνε κλικ το mouth icon πάνω του. Συνέχισε δεξιά και χρησιμοποίησε το κράνος στη λίμνη παγκρεατικού υγρού. Γύρνα τώρα πίσω στο στομάχι και χρησιμοποίησε το magic blend που περιέχει το κράνος στο χάπι.

Πάρε μερικά από τα time pills που θα δημιουργηθούν. Τώρα γύρνα στο duodenim, αλλά αυτή τη φορά μη μπεις στη δεξιά τρύπα, αντίθετα προχώρα προς το βάθος της οθόνης μέχρι να πέσεις πάνω στο worm (μην το πλησιάσεις πολύ). Δώσε στο worm τα time pills. Ανέβα πάνω του και, μόλις τελειώσει το ταξίδι, βγες προς τα δεξιά, ακολουθώντας το αυλάκι. Πάρε ένα κομμάτι από τα silver amalgam, red fingernail και paper clip. Ανέβα ξανά στο worm και επέστρεψε στο σκάφος σου. Βάλε το silver amalgam στο flashing light (ίσως δυσκολευτείτε να το "σημαδέψετε" σωστά") και μπες στο σκάφος σου. Κάθισε στη θέση σου και βάλε το CD στη σχισμή "Subroutine Programs". Πάτα το initiation button και, όταν φτάσεις στον εγκέφαλο, βάλε το EVA suit και βγες έξω. Χρησιμοποίησε το broken fingernail στο έδαφος και συνέχισε αριστερά. Οταν φτάσεις στο χάσμα, προσπάθησε να το περάσεις και τελικά θα καταφέρεις να το υπερπηδήσεις.

Συνέχισε αριστερά μέχρι να φτάσεις στα μεγάλα robots. Προχώρα στο βάθος του background και ρίχνε διαδοχικά στα δύο robots τα gallstones. Μετά το τρίτο ρίξιμο, θα αρχίσουν να μαλώνουν μεταξύ τους και θα καταστραφούν. Τώρα κάλεσε το ασανσέρ και άρχισε να κατεβαίνεις προς τα κάτω, σταματώντας όπου υπάρχει επιγραφή για να τη διαβάσεις. Οταν δεις την επιγραφή "cough control section", άγγιξε το τμήμα αυτό με το paper clip. Συνέχισε να κατεβαίνεις για να καταλήξεις σε ένα δωμάτιο με ένα μεγάλο σωρό και ένα χάσμα από όπου έρχεται φως. Κάνε κλικ το hand icon στο χάσμα αυτό.

Μετά τη σκηνή, χρησιμοποίησε το paper clip στα νεύρα που λάμπουν στο δεξί τμήμα της οθόνης. Οταν επανακτήσεις τον έλεγχο, δώσε το ψάρι στον εγκέφαλο και... Space Quest 6 is finally over!

Η λύση αυτή αποτελεί ελεύθερη διασκευή κειμένου που βρήκαμε στο Internet. ■

HINTS & TIPS

Στη στήλη αυτή μπορείτε να βρείτε κόλπα και τεχνικές για τα δημοφιλέστερα παιχνίδια της αγοράς. Μην τα περιμένετε όμως όλα από εμάς! Ενεργοποιηθείτε! Περιμένουμε τις δικές σας επιστολές, με τα δικά σας Hints'n'Tips, στη διεύθυνση του περιοδικού ή, ακόμα πιο άμεσα, με e-mail στο user-id Argiris, για τα μέλη της CompuLink.

Επιμέλεια: Α. Γιαγιάς

Τελικά, το καθιερωμένο δισέλιδο του μήνα συχνά δεν επαρκεί. Ετσι, στο περασμένο τεύχος δεν κατορθώσαμε να ολοκληρώσουμε την παρουσίαση των κινήσεων όλων των παικτών του Mortal Kombat 3, με αποτέλεσμα να σας χρωστάμε τις κινήσεις δύο ακόμα παικτών, τις οποίες και παρουσιάζουμε στο παρόν τεύχος. Επίσης, στο τεύχος Ιανουαρίου είχαμε καταφέρει να "ανακαλύψουμε" όλα τα secret codes για το Rebel Assault 2 που, επίσης λόγω έλλειψης χώρου, δεν δημοσιεύτηκαν, ώστε να τα έχετε προτού ακόμα διαβάσετε το review του παιχνιδιού.

MORTAL KOMBAT 3

Οι κινήσεις των δύο τελευταίων χαρακτήρων του παιχνιδιού (Stryker και Sub-Zero):

STRYKER

Standard moves

Long Grenade: D,B, High Punch
Short Grenade: D,B, Low Punch
Baton Throw: F,F, High Kick
Baton Trip: F,B, Low Punch



Fatality 1

D,F,D,F, Block (Close)
D,F,D,F, Block (Close)
Ρίχνει μία χειροβομβίδα προς τον αντίπαλό του.

Fatality 2

F,F,F, Low Kick (Screen)
F,F,F, Low Kick (Screen)

Animality

Run/Run/Run/Block (Sweep)
Run/Run/Run/Block (Sweep)

Friendship

Low Punch/Run/Run/Low Punch

Babality

D,F,F,B, High Punch

Stage

F,U,U, High Kick

Combos

Low Kick/High Punch/High Punch/Low Punch/Jump Kick/Baton Throw
Low Kick/High Punch/High Punch/Low Punch/Uppercut/Jump Kick/Baton Throw
High Punch/High Punch/Low Punch
High Kick/High Kick/High Kick/High Punch/High Punch/Low Punch
Run/High Punch/High Punch/Crouch Punch/Baton Throw

SUB-ZERO

Standard moves

Iceball: D,F, Low Punch
Ice Shower: D,F, High Punch
Ice Shower (front): D,F,B, High Punch
Ice Shower (behind): D,B,F, High Punch
Ice Klone: D,B, Low punch
Slide: B+Low Punch+Block+Low Kick

Fatality 1

B,B,D,B, Run (Outside sweep)
D,F,B, High Kick (Outside sweep)
Παγώνει τον αντίπαλό του.

Fatality 2

Block/Block/Run/Block/Run (Close)
D,F,D,F, Low Punch (Close)
O Sub Zero τραβάει το θύμα του από το κεφάλι και αυτός σπάει στα δύο, μια και είναι παγωμένος.

Animality

F,U,U, (Close)
U,U,U, (Close)
Μεταμορφώνεται σε πολική αρκούδα.

Friendship

Low Kick/Low Kick/Run/Run U

Babality

D,B,B, High Kick

Combos

High Punch/High Punch/Low Punch/Low Kick/High Kick/Roundhouse Kick
High Punch/High Punch/Low Punch/Leg Sweep/Roundhouse Kick/Roundhouse Kick
High Kick/High Kick/Roundhouse Kick
Run/High Punch/High Punch/Low Punch/Low Kick/High Kick/Roundhouse Kick
High Punch/Low Punch/Low Kick/High Kick/Roundhouse Kick

REBEL ASSAULT 2

Μια και δεν μπορέσαμε να δημοσιεύσουμε τους κωδικούς του παιχνιδιού τον περασμένο μήνα, επανερχόμαστε με τους κωδικούς για όλα τα κεφάλαια και επίπεδα δυσκολίας (και το custom). Ομως, επειδή ακόμη και αυτό ίσως να μην είναι αρκετό, υπάρχει πλήθος hints and tips με τα οποία θα μπορέσετε να δείτε όλα τα chapters αλλά και video του παιχνιδιού.

Αν τα κεφάλαια που βρίσκονται στο πλαίσιο δεν σας θυμίζουν σε ποιο σημείο του παιχνιδιού αναφέρονται, στη συνέχεια παρατίθεται αναλυτική περιγραφή του καθενός.

Chapter 1: The Dreighton Triangle
Chapter 2: The Corellian Star
Chapter 3: Mining Tunnels
Chapter 4: The Asteroid Field
Chapter 5: Interceptor Attack

Chapter 6: The Mining Facility
Chapter 7: Tie Training
Chapter 8: Flight to Imdaar
Chapter 9: The Mine Field
Chapter 10: Speeder Bikes
Chapter 11: Aboard the Terror
Chapter 12: The Sewer
Chapter 13: Escaping the Star Destroyer
Chapter 14: Tie Attack
Chapter 15: Imdaar Alpha
Finale: The Return Home



Οπως θα γνωρίζετε, όμως, όλοι όσοι παίζετε το παιχνίδι, δίνοντας τον κωδικό ενός κεφαλαίου μπορείτε να μεταπηδήσετε σε αυτό, χωρίς όμως να έχετε δει τις προηγούμενες σκηνές. Επίσης, δεν εξασφαλίζεται σε τίποτα η επιτυχία στο επόμενο σημείο. Εάν, λοιπόν, θέλετε όχι απλώς να δείτε το τέλος, αλλά να περάσετε από όλα τα σημεία του παιχνιδιού, τα tips που ακολουθούν θα σας βοηθήσουν πολύ. Προκειμένου να ενεργοποιήσετε το cheat mode πατήστε ALT-V κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ή σε κάποιο από τα μενού. Οταν σας ζητηθεί ο κωδικός, δώστε έναν από τους παρακάτω ενεργοποιώντας ταυτόχρονα και τα ειδικά cheat πλήκτρα που αναφέρονται παραπλεύρως.

SERVO για M3K Mode

LETGO για Cheat Mode
με <ALT-L> Ενεργοποιείτε/Απενεργοποιείτε τις άπειρες ζωές.

ISNOTRY για Yoda Mode
με <ALT-M> Movie Mode on/off
με <ALT-P> Autoplay on/off
με <ALT-J> Μετακίνηση στο επίπεδο χ
με <ESC> Μετακίνηση στο επόμενο επεισόδιο

JOINME για Dark Forces Mode
με <ALT-S> Δημιουργείτε έναν Super Pilot
με <ALT-D> Ενεργοποιείτε τις πληροφορίες του Debugger

Στο σημείο αυτό θα πρέπει να σημειώσουμε ότι τα διάφορα modes ενεργοποιούνται διαδοχικά το ένα μετά το άλλο. Ετσι, εάν θέλουμε να μπούμε στο Yoda mode θα πρέπει προηγουμένως να δώσουμε τους κωδικούς για M3K mode, στη συνέχεια τον κωδικό για Cheat mode και κατόπιν αυτόν για Yoda mode.

Αφού μετά και τους ανωτέρω κωδικούς θα έχετε δει και την παραμικρότερη λεπτομέρεια του παιχνιδιού, για το τέλος δοκιμάστε να δώσετε στο όνομα του πιλότου κάποιο από τα ονόματα που ακολουθούν και θα δείτε μερικές έξτρα φωτογραφίες και animations.

Προσοχή! Θα πρέπει να δώσετε τα μικρά και κεφαλαία όπως ακριβώς εμφανίζονται εδώ.

Vince Lee
Vincenzo
Chris Weakly
Clint Young
Doug Shannon
Doug X
Mark X
Bootkins
Peter McConnell
Richard Green
Newt
Bill Stoneham
Eric Ingerson
Garry Gaber
Rachel Bryant
Rookie Two
Lui the Glik
Dan Colon
Seth Piezas
Lleslle Aclaro
Brian Kemp
Julie Eccles
Jamison Jones
Carl Magruder



Hal Barwood
Matt Russell
Paul Levefre
Steve Dauterman
Tamlynn Barra
Aaron Giles
Aaron Muszalski
Gary Martinez
Larry the O
Dan X
Dread
Clint X

SECRET CODES

Για κάθε κεφάλαιο υπάρχει ο αντίστοιχος κωδικός και κάθε στήλη αντιπροσωπεύει και το διαφορετικό επίπεδο δυσκολίας.

Chapter	Beginner	Novice	Standard	Expert	Custom
Chapter 2	JABBA	EWOKS	BANTHA	ANAKIN	WOOKIE
Chapter 3	ENDOR	CHEWIE	KATANA	KENOBI	DROID
Chapter 4	LACHTON	DANKIN	DENGAR	FORTUNA	RODIAN
Chapter 5	BORSK	NOGHRI	PELLAEON	MODON	BPFASSH
Chapter 6	KROYIES	CHAMMA	ITHULL	OMMIN	KSHYY
Chapter 7	AURIL	BOGGA	STEMNESS	REKKON	TORVE
Chapter 8	KAMPL	INCOM	MYRKA	SHAZEEN	SLUISSI
Chapter 9	FERRIER	KOTHLIS	CHURBA	KIIRIUM	PALANHI
Chapter 10	GALIA	KRATH	ARTOO	GUNDARK	DROKKO
Chapter 11	DENARII	SIOSK	SATAL	DIANOGA	NATTH
Chapter 12	SADOW	ADEGAN	LOBUE	ATUARRE	SABACC
Chapter 13	ONDERON	AMANOA	DENEBA	ESSADA	ANDUR
Chapter 14	ALEEMA	AMBRIA	STURM	PAPLOO	ARKANIA
Chapter 15	CATHAR	SYLVAR	CRADO	NASH	DIATH
Finale	DOMINIS	MIRALUKA	CARRACK	PESTAGE	DREEBO



ScreameR

CPU:	486 DX/66
RAM:	8MB minimum
ΚΑΡΤΑ:	VGA
ΗΧΟΣ:	Ολες οι κάρτες ήχου
HD:	CD
ΠΑΙΚΤΕΣ:	1/Network



Τα racing games είναι μία αρκετά παλιά κατηγορία παιχνιδιών και σκοπό έχουν να κορέσουν την επιθυμία του ανθρώπου για όλο και μεγαλύτερες επίγειες ταχύτητες. Τα συμβατά έχουν να αντιμετωπίσουν μία καταιγίδα racing παιχνιδιών, τα οποία, όσο περνά ο καιρός και ισχυροποιείται το hardware, γίνονται όλο και πιο ελκυστικά. Το Screamer, όπως έχετε ήδη καταλάβει, είναι ένα racing game, το οποίο - πιστό στο πνεύμα της εποχής - εκμεταλλεύεται το ισχύον ισχυρό hardware, για να δώσει σε όσους παίκτες το προτιμήσουν μία διαφορετική και συγχρόνως ελκυστική αγωνιστική εμπειρία. Σίγουρα, δεν είναι άγνωστο αυτό το είδος του παιχνιδιού, στο οποίο ο παίκτης καλείται να αντιμετωπίσει τα άλλα αυτοκίνητα, αλλά και το χρόνο.

Το αρχικό μενού του παιχνιδιού - που, σημειωτέον, συνοδεύεται από καταπληκτική μουσική - προσαρμόζεται αρκετά εύκολα στο επίπεδο και την αγωνιστική εμπειρία του κάθε παίκτη. Ετσι, πέρα από τις ρυθμίσεις που μπορούν να γίνουν στα τεχνικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού, είναι εφικτή η ρύθμιση του επιπέδου δυσκολίας και του είδους του αγώνα (κανονικός, championship και ειδική μορφή). Το πρώτο ευχάριστο στοιχείο εμφανίζεται στην οθόνη επιλογής του αυτοκινήτου του παίκτη. Υπάρχουν αρκετά αυτοκίνητα, με διαφορετικές επιδόσεις σε επιτάχυνση και τελική ταχύτητα, ενώ ο μοχλός ταχυτήτων είναι κανονικός ή αυτόματος, ανάλογα με το αμάξι. Η δοκιμή αρκετών τύπων αμαξιών σε συνθήκες οδήγησης, πριν από την τελική επιλογή που αρμόζει στον παίκτη, είναι ένα στοιχείο που αυτός θα πρέπει να προσέξει, αφού οι αγωνιστικές συνθήκες δεν ευνοούν απαραίτητα τα ταχύτερα αυτοκίνητα. Μόλις κανονιστούν και οι τελευταίες λεπτομέρειες, η οθόνη μάς μεταφέρει στο σημείο εκκίνησης. Ο αγώνας ξεκινά! Από ό,τι φαίνεται, η κατασκευάστρια εταιρία Virgin δεν αρκέστηκε σε μερικές απλές προσθήκες όσον αφορά στον τεχνικό τομέα. Τα επίπεδα του texture mapping, όπως αποκαλύπτονται μέσα από την κλασική οπτική γωνία του αυτοκινήτου του παίκτη, αυξάνουν αρκετά τη ρεαλιστικότητα του παιχνιδιού, καθιστώντας την οδήγηση ικανοποιητική, τόσο μέσα στην πόλη όσο και στην ύπαιθρο. Κτίρια, υπερυψωμένες γέφυρες, τούνελ και απότομες στροφές, είναι μερικά από τα απολαυστικά στοιχεία του Screamer. Ολα αυτά είναι στοιχεία που θα κάνουν τον αδαή παίκτη να ξεχαστεί πολλές φορές και να θαυμάσει το περιβάλλον, με κίνδυνο να βρεθεί αρκετές θέσεις πίσω. Είναι πραγματικό ευτύχημα το γεγονός ότι μερικά στοιχεία που μπορούσαμε να ευχαριστηθούμε μόνο σε αντίστοιχα παιχνίδια στα coin-ops, έχουν αρχίσει να εδραιώνουν την εμφάνισή τους και στο PC. Αν και στο αρχικό τεστ που κάναμε, υπήρχαν και μερικές αντιρρήσεις για τις αποχρώσεις μερικών χρωμάτων :-), ωστόσο αυτές γρήγορα κάμφθηκαν. Τα γραφικά είναι όντως αρκετά καλά και προσδίδουν την πολυπόθητη ρεαλιστικότητα που ένα racing game χρειάζεται απαραίτητα. Τα ηχητικά εφέ είναι αλήθεια πως θα εκνευρίσουν μερικούς (ειδικά ο ήχος της επιτάχυνσης), αλλά αυτό μάλλον διορθώνεται με την απενεργοποίησή τους. Η μουσική που βγαίνει από το CD και συνοδεύει τον παίκτη είναι αρκετά καλή, αν και μερικές φορές δεν ξεφεύγει από το ίδιο μοτίβο. Στον τομέα του χειρισμού, τα πράγματα είναι διφορούμενα. Αν και τα cursor keys επιτελούν ικανοποιητικά την αποστολή τους, κάνοντας εύκολη την οδήγηση του αυτοκινήτου, δεν είναι λίγες οι φορές που ο παίκτης θα αισθανθεί ότι ο έλεγχος του αυτοκινήτου δεν είναι και τόσο ακριβής, καθώς γίνεται δύσκολη η αλλαγή κατεύθυνσης, ιδιαίτερα στις μεγάλες ταχύτητες. Εξαιτίας αυτής της ιδιομορφίας, πολλές φορές χρειά-







στηκε να στρίψουμε το τιμόνι αρκετά νωρίτερα από μία στροφή, προκειμένου να αλλάξουμε επιτυχώς κατεύθυνση. Δυστυχώς, σε μερικές περιπτώσεις, γίναμε... κηπουροί (το αμάξι δεν άφησε καθόλου πράσινο στις άκρες του δρόμου)! Το πρόβλημα αυτό βέβαια εξαφανίστηκε, φαινομενικά, με την επιλογή ενός διαφορετικού αυτοκινήτου με κανονικό μοχλό ταχυτήτων, όμως δεν έπαυε ώρες-ώρες να δημιουργεί υπόνοιες για τις ρουτίνες ελέγχου της κίνησης.



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ένα καλό racing game, που όμως "χρωστάει" κάποιες βελτιώσεις ακόμα.

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΜΟΥΣΙΚΗ	90
GAMEPLAY	87
ΑΝΤΟΧΗ	85

88%

Ο τομέας του gameplay είναι αυτός που αποζημιώνει τον παίκτη. Οι συνολικά έξι πίστες και οι διαφορετικές ρυθμίσεις, που αναφέραμε αρχικά, θα κρατήσουν για αρκετό χρονικό διάστημα τους επίδοξους οδηγούς ταχύτητας. Η συνύπαρξη του χρονικού ορίου με τη βαθμο-



λογική κατάταξη θα χαρίσει αρκετές στιγμές έντασης στον παίκτη, ο οποίος θα πρέπει να τερματίζει ανάμεσα στους πρώτους. Οι απότομες στροφές και οι μικρές ευθείες θα τον κρατήσουν σε εγρήγορση και θα κάνουν, όπου αυτό είναι δυνατόν, επιβεβλημένη τη διαρκή εναλλαγή ταχυτήτων.

Η μικρού βεληνεκούς ένδειξη στο κάτω δεξιά μέρος της οθόνης είναι ένα σωστό βοήθημα. Το ίδιο ευχάριστο είναι και το διαφορετικό είδος οδήγησης που επιτρέπει το παιχνίδι και το οποίο μπορεί να έρθει στα μέτρα του παίκτη. Εάν δεν ικανοποιείστε με τον απλό ρόλο του οδηγού, μπορείτε να παίξετε και λίγο βρώμικα, προσπαθώντας να χτυπάτε τους αντιπάλους σας και να τους βγάζετε εκτός δρόμου ή απλώς να τους αναγκάζετε να επιβραδύνουν. Χρειάζεται προσοχή, όμως, διότι μία όχι σωστά υπολογισμένη "βοήθεια" προς τον αντίπαλο μπορεί να έχει το ακριβώς αντίθετο αποτέλεσμα και να σας στοιχίσει σε πολύτιμο χαμένο χρόνο.

Για την επιμήκυνση του χρόνου αντοχής και της ποικιλίας του παιχνιδιού, οι προγραμματιστές έχουν προσθέσει και μερικές ειδικές μορφές αγώνα, όπως ο αγώνας για τον ταχύτερο γύρο, το σλάλομ και η ρίψη του μέγιστου αριθμού κώνων στο δοσμένο χρόνο. Ειδικά το τελευταίο έχει αρκετά μεγάλη πλάκα, καθώς ο παίκτης θα διασκεδάσει αφάνταστα, προσπαθώντας να ρίξει όσους κώνους βρίσκονται σε καίρια σημεία της διαδρομής του. Εδώ είναι η ευκαιρία να ελέγξει και τις... καταστροφικές του ικανότητες, προτού τις εφαρμόσει στην πράξη, επάνω στους άλλους αντιπάλους του. Αρκετά καλά όλα αυτά, αλλά δεν μπορεί κάποιος να ισχυριστεί ότι έχουμε ένα τέλειο παιχνίδι. Είναι εμφανή κάποια μικρά ψεγάδια και το πιο σημαντικό από αυτά σχετίζεται με τον τομέα του χειρισμού.



Οι πιο έμπειροι παίκτες ίσως να θεωρήσουν λίγες τις 6 πίστες (αν και οι ειδικές μορφές αγώνα προσθέτουν αρκετά στο παιχνίδι και δίνουν μεγαλύτερη διάρκεια).

Δυστυχώς, το παιχνίδι ανήκει στην κατηγορία των παιχνιδιών εκείνων, τα οποία θα πρέπει να ελεγχθούν σε σύστημα με επεξεργαστή Pentium, προκειμένου να δείξουν τις πραγματικές τους δυνατότητες (εάν είστε τόσο τυχεροί, τότε θα το ευχαριστηθείτε). Ο έλεγχος έγινε σε DX4/100 με 16 MB RAM και κάρτα Diamond Stealth και ήταν μία απογοήτευση, σε μέτρια και σε υψηλή ανάλυση! Αυτό μπορεί να κάνει αρκετά επιφυλακτικό όποιον θα ήθελε να το αγοράσει, όμως δεν θα πρέπει να ξεχνάμε ότι το παιχνίδι είναι πολύ γρήγορο στη χαμηλή ανάλυση και μπορεί να γίνει απολαυστικό για όσους διαθέτουν έναν DX/66. Σίγουρα, θα αποτελέσει μία καλή πρόταση για όσους θέλουν να δουν κάτι καινούριο.

Το παιχνίδι μας πρόσφερε η εταιρία Παπασωτηρίου (τηλ.: 3841826).

του Νίκου Ελευθεριάνου

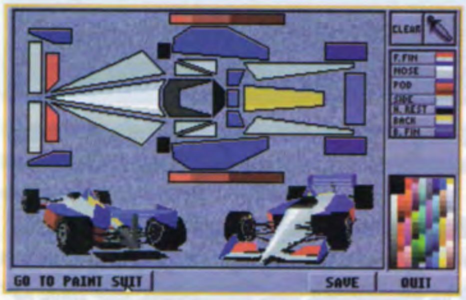


INDYCAR 2

CPU:	486 και άνω
RAM:	8MB
ΚΑΡΤΑ:	VGA
ΗΧΟΣ:	SoundBlaster
HD:	CD-ROM



Η Papyrus είναι αυτή τη στιγμή η πιο ισχυρή εταιρία στην Αμερική στην παραγωγή racing simulations. Μάλιστα, τα τελευταία 2-3 χρόνια παρουσιάζει πολύ προσεγμένα παιχνίδια στο χώρο των simulations όπως τα Indycar Racing και Papyrus Racing που φέρνουν στις οθόνες μας τα πρωταθλήματα Indycar Formula και Nascar, τα οποία διεξάγονται στην άλλη άκρη του Ατλαντικού.



Εχοντας ήδη καθυστερήσει η κυκλοφορία του Formula One Grand Prix 2 από την Microprose (για πολλούς εξακολουθεί να θεωρείται ως το καλύτερο παιχνίδι του είδους που πρόκειται να κυκλοφορήσει), η Papyrus έπρεπε να ετοιμάσει τον ανταγωνιστή του, που δεν είναι άλλος από το Indycar 2.

Εάν έχετε παίξει το πρώτο Indycar (ή έστω το Nascar Racing), τότε στο Indycar 2 δεν θα παρατηρήσετε σημαντικές διαφορές. Οι πίστες έχουν και πάλι το γνωστό οβάλ σχήμα (τουλάχιστον οι περισσότερες) και, ουσιαστικά, είναι σχεδόν ίδιες με αυτές του πρώτου παιχνιδιού.

Φυσικά, σε επίπεδο γραφικών υπάρχει μεγάλη βελτίωση και πράγματι είναι ό,τι καλύτερο έχουμε δει σε αυτόν τον τομέα μέχρι σήμερα. Πολλά extra έχουν προστεθεί κατά τη διάρκεια του αγώνα όπως, για παράδειγμα, αεροπλάνα ή πουλιά που περνάνε πάνω από την πίστα κατά τη διάρκεια του αγώνα. Επίσης, μεγάλη είναι η βελτίωση των γραφικών που εμφανίζονται κατά τη διάρκεια των συγκρούσεων, αλλά αυτό είναι κάτι που θα δείτε εφόσον εμπλακείτε σε ατύχημα. Είναι ίσως περιττό να τονίσουμε ότι για να απολαύσετε όλα τα παραπάνω ο Pentium επεξεργαστής είναι επιβεβλημένος. Στα ίδια επίπεδα ποιότητας κυμαίνονται ο ήχος και τα ηχητικά effects που τώρα είναι πολύ πιο προσεγμένα. Ωστόσο, βασικό είναι το γεγονός ότι αυτή τη φορά υπάρχει ταυτόχρονη ομιλία από τηλεσχολιαστή που δίνει πληροφορίες σχετικές με τα όσα εκτυλίσσονται κατά τη διάρκεια του αγώνα (ατυχήματα, αλλαγές, κατατάξεις κ.λπ.).

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Οσοι έχετε το πρώτο Indycar, στο νέο σίγουρα δεν θα βρείτε το πλήθος εκείνων των στοιχείων που μπορούν να δικαιολογήσουν την αγορά του. Ωστόσο, θα πρέπει να δείτε και τον ανταγωνιστή του για να αποφασίσετε οριστικά.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΜΟΥΣΙΚΗ	89
GAMEPLAY	86
ΑΝΤΟΧΗ	87

88%

Αλλα στοιχεία που συμβάλλουν στην ποιότητα του παιχνιδιού είναι το Paint Kit, το οποίο προσφέρεται στη standard έκδοση. Με αυτό μπορούμε να "βάψουμε" το αυτοκίνητο με τα χρώματα της αρεσκείας μας, καθώς και να τοποθετήσουμε τις διαφημίσεις που επιθυμούμε.

Εξάλλου, σημαντικές είναι οι αλλαγές και κατά τη διάρκεια του αγώνα. Ετσι, εκτός του ότι το δικό μας όχημα χρειάζεται ακόμα μεγαλύτερη προσπάθεια προκειμένου να κατευθυνθεί στις "γραμμές" που θέλουμε, μια και ο ρεαλισμός κινείται σε υψηλό επίπεδο, ταυτόχρονα έχει βελτιωθεί και η "Τεχνητή Νοημοσύνη" των αντιπάλων μας, αλλά και πάλι όχι στο επιθυμητό επίπεδο. Το Indycar 2 είναι σίγουρα μεταξύ των δύο-τριών καλύτερων racing simulations σε PC, χωρίς ωστόσο να μπορούμε να ισχυριστούμε ότι πρόκειται για το καλύτερο, αφού άλλωστε δεν έχει τεθεί ακόμη σε κυκλοφορία το Formula One Grand Prix 2. Ετσι, είμαστε υποχρεωμένοι να περιμένουμε και το τελευταίο, ώστε να αποδώσουμε τον τίτλο του κορυφαίου. Το παιχνίδι μάς πρόσφερε η Plotline ΕΠΕ (Μπόταση 7), η οποία και το αντιπροσωπεύει.

του Αργύρη Γιαγιά



NEW MEDIA TRAINING

Professional Training by Specialists



Γ. Λυγεράκης
Διευθυντής CompuLink Network AE,
M.Sc. in Information Management



Δ. Χριστακόπουλος
Αρθρογράφος, WEB Author



Ν. Μακρυμανωλάκης
Μηχανικός Πληροφορικής,
Αρθρογράφος,
B.Sc.



Α. Γαλλής
Τεχνικός Διευθυντής
CompuLink Network AE



Α. Χατζηπαπάς
Υπεύθυνος Δικτύου
CompuLink Network AE,
B.Sc., M.Sc.

ΚΥΚΛΟΣ INTERNET

Με τη συνεργασία της CompuLink Network

INTERNET BASIC COURSE

Το Διεθνές Διαδίκτυο • Ηλεκτρονικό Ταχυδρομείο • Usenet και Newsgroups • Telnet και FTP • Αναζήτηση πληροφοριών στο Internet • Graphical Clients • Τρόποι σύνδεσης • Αξιοποίηση • Netscape Navigator

Ενδιαφέρει: Χρήστες Η/Υ, φοιτητές, ελεύθερους επαγγελματίες, στελέχη επιχειρήσεων

INTERNET ADVANCED COURSE

Internet σε περιβάλλον Windows • Graphical Clients • Eudora • Freeagent • Web Design • VRML • Java • HTML Programming • Web authoring • SLIP/PPP Connections

Ενδιαφέρει: Έμπειρους χρήστες του Διαδικτύου και του Web, υποψήφιους Web authors, ερευνητές και οποιονδήποτε επιθυμεί να αξιοποιήσει εις βάθος το Internet

THE ELECTRONIC MARKETPLACE

On-line media • World Wide Web • Interactive Διαφήμιση και Προβολή • Electronic Publishing • Sponsoring στον Web • Ηλεκτρονικό Εμπόριο • E-cash

Ενδιαφέρει: Δημοσιογράφους, διαφημιστές, στελέχη ΜΜΕ, marketeers, διευθυντές πωλήσεων, στελέχη δημοσίων σχέσεων, entrepreneurs

NEW MEDIA TRAINING

A Compupress SA / Exodus SA joint effort

Λεωφ. Συγγρού 45, 177 42 Αθήνα, Τηλ.: 9213.306-7, Fax: 9213.306

Games Review

TILT

CPU:	486 και άνω
RAM:	8MB
ΚΑΡΤΑ:	VGA
ΗΧΟΣ:	SoundBlaster
HD:	CD-ROM

Με την είσοδο του 1996 τα πράγματα άλλαξαν σημαντικά για τους λάτρες των παιχνιδιών flipper στο PC και ήδη κυκλοφορούν 2-3 τίτλοι ιδιαίτερα προσεγμένοι. Ενας εξ αυτών είναι το Tilt που κυκλοφορεί από την εταιρία Virgin και σίγουρα θα σας ξετρελάνει. Οπως όλα τα παιχνίδια flipper, έτσι και αυτό περιέχει έξι τραπέζια (Myst & Magic, Roadking, Luna Park, The Monster, Funfair και Gangster), τα οποία περιέχουν σχεδίαση και μουσική θέματος ανάλογου του τίτλου τους (η ποιότητα της μουσικής είναι πολύ καλή και αυτό γιατί προέρχεται απευθείας από το CD και όχι από την κάρτα ήχου).

Ολα τα τραπέζια του Tilt περιέχουν rendering γραφικά, δημιουργήματα σταθμών εργασίας γραφικών της Silicon Graphics, κάτι που σημαίνει ότι η ποιότητά τους αγγίζει το τέλειο, ενώ σε πολλά σημεία η ποιότητά τους είναι ανάλογη αυτής που εμφανίζεται στους εκάστοτε διαγωνισμούς γραφικών και animations που διεξάγονται ανά τον κόσμο κάθε χρόνο. Το Tilt διαθέτει το καλύτερο gameplay που έχουμε δει μέχρι σήμερα σε παιχνίδι του είδους, για το λόγο ότι δεν αποτελεί ένα flipper για PC αλλά μία προσαρμογή ενός πραγματικού παιχνιδιού flipper σε PC, κάτι το οποίο γίνεται άμεσα ορατό όταν παίζουμε στην option 3D full screen όπου βλέπουμε το τραπέζι ολόκληρο και από μπροστά σε μία κλίση που θυμίζει αυτήν υπό την οποία παίζουμε και σε ένα κανονικό τραπέζι.





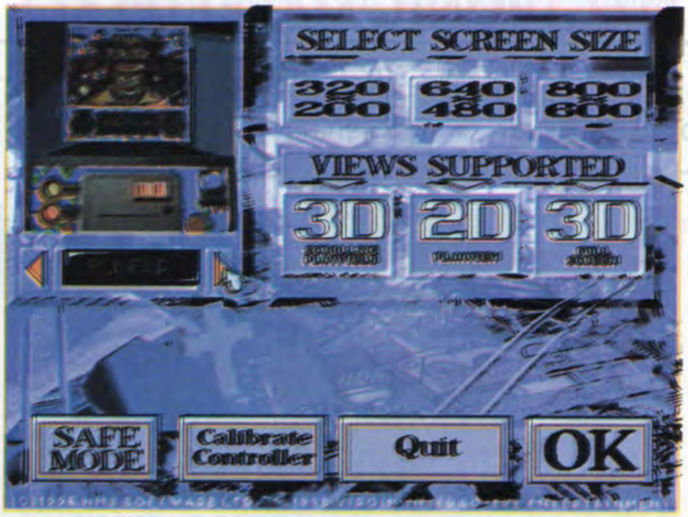
ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα παιχνίδι "must" για τους φίλους του είδους και όχι μόνο.

ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΜΟΥΣΙΚΗ	92
GAMEPLAY	93
ΑΝΤΟΧΗ	90

93%

Εκτός αυτής της option υπάρχουν και δύο ακόμη πολύ πιο συνηθισμένες όπως η 3dD scrolling playfield, όπου σε προδιάστατο περιβάλλον παρακολουθούμε πάντα από κοντά την μπάλα, και 2D planview, όπου -σε δύο διαστάσεις και κάθετα- το τραπέζι χωρίζεται σε δύο οθόνες με το ανάλογο scrolling από τη μία στην άλλη, ανάλογα με τη θέση της μπάλας.



Στις ανωτέρω δυνατότητες πρέπει να προσθέσουμε τη δυνατότητα τριών διαφορετικών αναλύσεων (320x200, 640x480 και 800x600), συνέπεια των οποίων είναι ένα ακόμη πιο εντυπωσιακό αποτέλεσμα. Βέβαια, εκτός της μέγιστης, στις υπόλοιπες αναλύσεις μπορούμε να αλλάζουμε τον τρόπο εμφάνισης του τραπεζιού και κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Τέλος, ένα από τα σημεία που κάνουν το Tilt να διαφέρει από τα υπόλοιπα του είδους είναι και το πλήθος των animations που υπάρχουν σε κάθε τραπέζι -επίσης με άψογα γραφικά- και η συμβολή τους στην πολύ καλή εικόνα του παιχνιδιού. Οπως αντιλαμβάνεστε, λοιπόν, το Tilt είναι το καλύτερο flipper που έχουμε δει μέχρι στιγμής και το οποίο μπορεί να αμφισβητηθεί μόνο από αναμενόμενα παιχνίδια του αυτού είδους. Μέχρι τότε, όμως, θα κατέχει τα πρωτεία στις προτιμήσεις μας.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε η Plotline ΕΠΕ (Μπόταση 7), η οποία και το αντιπροσωπεύει..

του Αργύρη Γιαγιά

NEW MEDIA TRAINING

Professional Training by Specialists



Άννα Λάσκου
Multimedia Producer

ΚΥΚΛΟΣ
MULTIMEDIA

Με τη συνεργασία της: EXODUS

MULTIMEDIA BASIC COURSE

Όλα όσα θα θέλατε να γνωρίζετε για τα multimedia, τη χρήση τους και τον τρόπο αξιοποίησης κειμένου, εικόνας, ήχου, video animation και για την υλοποίηση της δικής σας εφαρμογής. Το σεμινάριο συνδυάζει διαλέξεις, παρουσιάσεις και πρακτική εξάσκηση.

Ενδιαφέρει: Προγραμματιστές, επιστήμονες της πληροφορικής, εκπαιδευτικούς, γραφίστες, διαφημιστές, τεχνικούς ήχου, στελέχη και όλους όσους θέλουν να γνωρίσουν το χώρο των multimedia.



Γιάννης Τζανετής
Multimedia Software Engineer

TOOLBOOK COURSE (Basic/Advanced)

Η χρήση του δημοφιλέστερου Authoring Tool για την ανάπτυξη multimedia εφαρμογών. Περιλαμβάνει υλοποίηση από κάθε συμμετέχοντα μιας πρωτότυπης εφαρμογής (ταχύρρυθμο τμήμα 18-36 ωρών).

Ενδιαφέρει: Προγραμματιστές, επιστήμονες πληροφορικής και όλους όσους επιθυμούν να χρησιμοποιήσουν το πιο διαδεδομένο εργαλείο του είδους.



Γιάννα Αναγνώστου
Image Processing Expert

Στον κύκλο των multimedia συμπεριλαμβάνονται και σεμινάρια όπως:

A. Photoshop (επεξεργασία εικόνας).
B. 3D Studio (δημιουργία animation).
C. Μεθοδολογία ανάπτυξης σεναρίου multimedia εφαρμογής.
D. Η χρήση των multimedia σε συγκεκριμένους τομείς (εκπαίδευση, διαφήμιση, τραπεζικές υπηρεσίες, ασφάλειες κτλ).

NEW MEDIA TRAINING

A Compupress SA / Exodus SA joint effort
Λεωφ. Συγγρού 45, 177 42 Αθήνα, Τηλ.: 9213.306-7, Fax: 9213.306

COMPuLINK

Καθώς οι απαιτήσεις των χρηστών για ταχύτερες συνδέσεις με τα sites του εξωτερικού στο Internet ολοένα αυξάνονταν, οι αρμόδιοι της βάσης φυσικά δεν μπορούσαν να μείνουν αδιάφοροι. Ετσι, μετά από πολύμηνες επαφές και διαπραγματεύσεις, ώστε να εξασφαλιστεί τελικά η καλύτερη δυνατή λύση, η CompuLink προχώρησε σε σύναψη συμφωνίας με τον κολοσσό που ονομάζεται IBM, αποκτώντας πλέον τη δική της Internet γραμμή με το εξωτερικό. Η γραμμή αναμένεται να έχει εγκατασταθεί έως το Μάρτιο, ενώ η ταχύτητά της φτάνει τα 256 Kbps, τα οποία - σημειωτέον - θα διατίθενται αποκλειστικά για τις ανάγκες της CompuLink. Ετσι, οι συνδρομητές του συστήματος θα μπορούν να καλύπτουν το σύνολο του bandwidth των 256 Kbps, χωρίς να επηρεάζονται από πιθανές υπερφορτώσεις τρίτων. Οπως γίνεται άμεσα αντιληπτό, αυτό μεταφράζεται σε μεγάλη επιτάχυνση των συνδέσεων, ενώ, όπως προβλέπει η συμφωνία με την IBM, η γραμμή θα αναβαθμίζεται κάθε φορά που θα προκύπτει κάποιο πρόβλημα ταχύτητας και συνεπώς επάρκειας της ήδη υπάρχουσας γραμμής. Η γραμμή της CompuLink θα οδηγεί στον ευρωπαϊκό δακτύλιο του IBM Global Network (minimum 2 Mbps), κόμβοι του οποίου υπάρχουν στις εξής χώρες: Αυστρία, Βέλγιο, Τσεχία (2 πόλεις), Δανία, Φινλανδία, Γαλλία, Γερμανία (5 πόλεις), Ουγγαρία, Ισραήλ, Ιταλία, Ολλανδία (2 πόλεις), Νορβηγία, Σλοβακία, Ισπανία, Σουηδία, Ελβετία, Μ. Βρετανία (3 πόλεις), Αυστραλία, Καναδάς (3 πόλεις), Χονγκ Κονγκ, Ινδονησία, Ιαπωνία, Μεξικό, Μαλαισία, ΗΠΑ (300 πόλεις) και, βέβαια, Ελλάδα. Η νέα γραμμή έχει όμως και ακόμα μία διάσταση, που δεν είναι άλλη από την παροχή σημαντικών νέων υπηρεσιών από τη βάση προς τους συνδρομητές της. Ετσι, μετά την ενεργοποίησή της, θα υπάρχει πλέον η δυνατότητα για συνδέσεις True SLIP, PPP, ακόμα και για Leased line connection! Στ' αλήθεια, νέες εποχές...

Αν και το 1996 φοβίζει πολλούς, καθότι "δίσεκτο" έτος, φαίνεται πως στη βάση μας μάλλον φέρνει γούρι! Συγκεκριμένα, μία μεγάλη είδηση, η οποία θα αλλάξει σημαντικά το status της CompuLink ως Internet provider, ξεκίνησε με τον καλύτερο δυνατό τρόπο τη νέα χρονιά. Για λεπτομέρειες... keep on reading!

Από τον Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compulink.gr

Αναφέρουμε, τέλος, πως η CompuLink, μετά την έναρξη λειτουργίας της νέας γραμμής, δεν προτίθεται να διακόψει τη σύνδεσή της με το Forthnet. Αντίθετα, μελετώνται από τους αρμόδιους των δύο φορέων πιθανά σημεία βελτίωσης και επέκτασης της υπάρχουσας συνεργασίας.

COSMOΠΟΛΙΤΙΚΑ

Συνεχώς εμπλουτίζεται τον τελευταίο καιρό ο Cosmos, ο γνωστός σας Web server της CompuLink, με εξαιρετικά ενδιαφέρουσες σελίδες και πλούσιο υλικό σε πληροφορίες και files. Μία σελίδα, στην οποία αξίζει να γίνει ιδιαίτερη μνεία, είναι αυτή του Κώστα Βλάση (lonewolf) για το λειτουργικό σύστημα Linux. Οπως αναφέρει και ο ίδιος ο δημιουργός της, "ο σκοπός αυτής της σελίδας δεν είναι να φιλοξενεί απλά κάποια links σε άλλα sites εκτός Ελλάδας, αλλά να αποτελέσει ένα κέντρο υποστήριξης των Ελλήνων χρηστών του Linux". Στη σελίδα περιλαμβάνονται reviews (Caldera Network Desktop v1.0 for Linux, Accelerated-X Graphical Server v.1.2), χρήσιμα αρχεία για το Linux (editors, Internet browsers, java kits, commercial demos, kernels και ελληνικά fonts) και, βέβαια, πολλά Linux related links. Την page αυτή θα βρείτε στα Special Interest Groups.

ΓΡΑΜΜΕΣ... ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ!

Αυξάνονται και πληθύνονται οι γραμμές στην CompuLink, κάτι που σίγουρα χαροποιεί τους φίλους του συστήματος, μια και η πρόσβασή τους συνεχώς γίνεται ευκολότερη. Οι νέες γραμμές είναι οι ακόλουθες (όλες στα 28.800):
9249838, 9249830, 9249966, 9249961, 9249941, 9249664, 9249642, 9249801, 9249927, 9249919, 9249915, 9249956, 9249909, 9249853, 9249991, 9249871, 9249978, 9249847, 9249966, 9249938, 9249921

Σύντομα (ίσως την ώρα που διαβάζετε αυτό το άρθρο να έχει ήδη γίνει) οι γραμμές αυτές θα τοποθετηθούν σε μια νέα συνοπτική, η οποία θα είναι η 9249949. Ο προγραμματισμός της CompuLink περιλαμβάνει ακόμα 100 γραμμές (!) μέσα στο Φεβρουάριο. The empire strikes back...

ΝΕΕΣ ΔΙΑΣΚΕΨΕΙΣ

Σε αυτό το τεύχος θα ξεκινήσουμε με ένα... χρωστούμενο. Πρόκειται για μία διάσκεψη δύο μελών της βάσης, με αντικείμενο τα παλιά, αλλά για πολλούς και αγαπημένα, οκτάμπιτα μηχανήματα, η οποία, αν και υπάρχει στη βάση εδώ και μερικούς μήνες με αξιοσημείωτη μάλιστα επιτυχία, δεν είχε παρουσιαστεί από αυτήν εδώ τη στήλη. Σωστή λοιπόν η επισήμανση που μας έκαναν on-line οι δημιουργοί της και επανορθώνουμε, μεταφέροντας - όπως πάντα - τα δικά τους λόγια:

Ονομα διάσκεψης: 8bit-sna (zeus)
Συντονιστές: dimanhsb@zeus, immortal@zeus

"Υστερα από χρόνια μεγάλης προσπάθειας και ένδειξης υπέροχου κουράγιου, δύο υπέροχοι άνθρωποι (dimanhsb-immortal) κατάφεραν να κάνουν το ακατόρθωτο!!! Κατάφεραν να σπάσουν το φράγμα του χρόνου και να καταρ-



ρίψουν την ταχύτητα του φωτός!!! Με τη νέα φανταστική τεχνολογία για την οποία τους χρωστάει ευγνωμοσύνη όλη η ανθρωπότητα καθώς, με τα κατορθώματά τους, βαδίζει προς τη λύτρωσή της, κατάφεραν να σώσουν επιτέλους αυτόν τον πλανήτη.... ΚΑΙ ΟΧΙ ΜΟΝΟ ΤΟΝ ΠΛΑΝΗΤΗ! Αλλά και όλο το παρόν ηλιακό σύστημα... ΚΑΙ ΟΧΙ ΜΟΝΟ ΤΟ ΠΑΡΟΝ ΗΛΙΑΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ! Αλλά και όλα τα υπόλοιπα... ΚΑΙ ΟΧΙ ΜΟΝΟ ΟΛΑ ΤΑ ΥΠΟΛΟΙΠΑ! Αλλά και όλο το σύμπαν... ΚΑΙ ΟΧΙ ΜΟΝΟ ΟΛΟ ΤΟ ΣΥΜΠΑΝ! Αλλά και τα οκτάμπιτα... Και η αναγέννηση των 8-μπιτων λαμβάνει σάρκα και οστά μόνο στη νέα (σχεδόν) υπερ-σουπερ-φανταστικο-τρομερο-φοβερο-καταπληκτικο-εκθαμβωτική διάσκεψή τους... Γι' αυτό κι εσείς, ταλαίπωρα θνητά όντα, mail to dimanhsb ή immortal για να καταφέρετε να σωθείτε από τους δύο αυτούς υπεράνθρωπους...."

Ονομα διάσκεψης: bikers_cafe (daedalus)
Συντονιστής: dreamer@daedalus

"Καλώς ήρθατε στην πιο ζεστή γωνιά της clink... Ολοι εμείς, που λατρεύουμε τις μότο, έχουμε τώρα το στέκι μας. Εδώ θα μπορείτε να γράφετε τις εμπειρίες σας με μαγαζιά, μηχανές, συνεργεία, διάφορες ιστορίες (τρέλας ή μη), προτάσεις διαδρομών (χωμάτινες ή όχι) και γενικά Ο,ΤΙ ΘΕΛΕΤΕ, αρκεί να έχει σαν θέμα τις μότο (dirt + street).

Happy motoring!"

Ονομα διάσκεψης: classic_moto (electra)
Συντονιστής: dejavu (electra)

"Hello to everybody!

Μια καλή ιδέα είναι να εκμεταλλευτούμε την ύπαρξη αυτής της συνδιάσκεψης για την ανταλλαγή απόψεων σχετικά με την κλασική



μοτοσικλέτα, τη λύση σε δύσκολα προβλήματα ή την εξεύρεση ανταλλακτικών. Οσοι πιστοί ...BSA Triumph Ariel Horex και ό,τι άλλου, γράψτε."

Ονομα διάσκεψης: 21stcentury (zeus)
Συντονιστής: adolfo@zeus

"Η παρούσα διάσκεψη στόχο έχει να προσεγγίσει και να αναλύσει κάποια γεγονότα των καιρών μας, καθώς και να προετοιμάσει το έδαφος για την προσέγγιση στο 2000 μ.Χ. Θέματα γενικού ενδιαφέροντος θα συζητούνται σε αυτό το topic, ενώ έχουν δημιουργηθεί topics για φλέγοντα ζητήματα, όπως κοινωνικά (society), πολιτικά (politica), θέματα τεχνολογίας (hi-tech), καθώς επίσης και ένα topic με διάφορες σκέψεις μας για το όχι και τόσο μακρινό μέλλον... Ακόμα υπάρχει ένα topic όπου σε αυτό θα καταχωρίζουμε όλα τα στραβά της σύγχρονης κοινωνίας μας, με θέματα τις Φυλετικές Διακρίσεις, την Ανεργία, τις χώρες του 3ου Κόσμου και γενικά όλα τα κράτη όπου παρατηρείται καταπάτηση κάθε είδους νόμου και καλής εννοούμενης τάξης... (black-list). Ενα ακόμα topic έχει ως θέμα την οικονομία (Finance).

Φυσικά, περιμένω από τους θαμώνες της διάσκεψης τις παρατηρήσεις τους και την ενεργό συμμετοχή τους. Η διάσκεψη δεν είναι κλειστή, τουλάχιστον επί του παρόντος, και έτσι μπορεί ο καθένας με το βάρος των ευθυνών του να συμμετέχει..."

Ονομα διάσκεψης: ellada (zeus)
Συντονιστής: athlomed@zeus

"Η διάσκεψη αυτή είναι λίγο διαφορετική από τις υπόλοιπες διασκέψεις χρηστών... έχει ένα σκοπό που ξεπερνάει τα όρια της CompuLink, του ForthNet, του InterNet. Είναι ένα "μέσον" να δείξουμε ότι είμαστε Ελληνες και ΝΟΙΑΖΟΜΑΣΤΕ για την Ελλάδα, δεν ΞΕΧΝΑΜΕ, δεν ΑΔΙΑΦΟΡΟΥΜΕ, δεν ΒΑΡΙΟΜΑΣΤΕ. Είναι μία ευκαιρία για δράση.

Η Ελλάδα δεν θα είναι πλέον απούσα, όσο είναι στο χέρι μας. Η διάσκεψη αυτή έχει στόχο να λειτουργήσει ως μέσον δραστηριοποίησης, και σε αυτόν το σκοπό ΠΡΕΠΕΙ να πετύχει, εάν θέλουμε να φέρουμε την ελληνική υπηκοότητα υπερήφανα. Η δημιουργία της διάσκεψης αυτής ήταν απόφαση αρκετών μελών της CompuLink, ομόφωνη, σε μάλλον "περίεργη" ώρα, αλλά δεν είναι αυτό που έχει σημασία.

Σημασία έχει ότι μέσω του Internet έχουμε ευκαιρίες να προβάλλουμε την εθνική μας ταυτότητα, να προασπίσουμε τα εθνικά μας συμφέροντα και να αναλάβουμε ΔΡΑΣΗ για να διορθώσουμε τα όποια λάθη έχουν γίνει μέχρι τώρα, εάν περνάει από το χέρι μας. ΔΕΝ είναι "κάποιου άλλου δουλειά", είναι ΕΥΘΥΝΗ ΟΛΩΝ μας.

Αυτή δεν είναι μία διάσκεψη εθνικιστών, ούτε φανατισμένων. Φιλοδοξεί να γίνει απλά μία εθνική διάσκεψη. Σε αυτή την προσπάθεια θα καλέσω όλους να προστρέξουν και θα ζητήσω και τη βοήθεια της CompuLink εκ μέρους όλων όσοι αποφασίσαμε τη δημιουργία της, προκειμένου η δράση που θα προκύψει να ξεφύγει από τα στενά τοπικά όρια...

Σας περιμένω - σας περιμένουνε - ΜΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΝ."

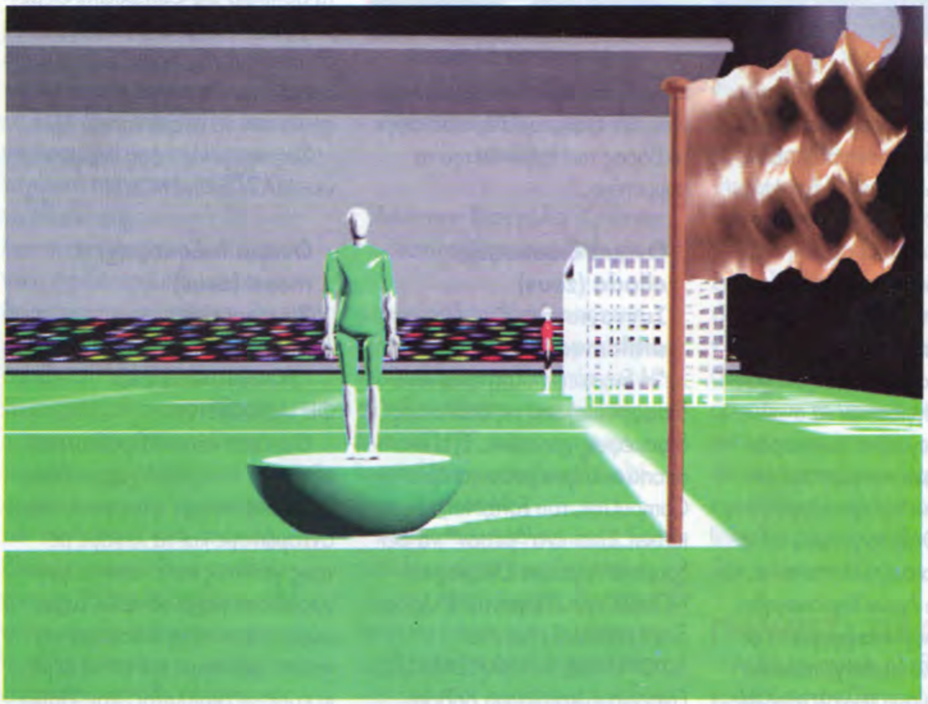
Ονομα διάσκεψης: moon (zeus)
Συντονιστής: giokas@zeus

"ΣΥΝΑΝΤΗΣΕΙΣ ΣΤΟ ΦΕΓΓΑΡΟΦΩΤΟ:

Θυμάμαι κάποια βράδια, που έζησα σε ένα μικρό χωριουδάκι, όπου δεν υπήρχε ηλεκτρικό, που ανταμώναμε και τα λέγαμε με τους γείτονες κάτω από το φεγγαρόφωτο μέχρι το πρωί. Δημιούργησα αυτή τη διάσκεψη για να ανταμώνουμε και να τα λέμε κι εμείς οι "κολλητοί" και "θαμώνες μαζώξεων" της clink. Η διάσκεψη θα είναι σαν μια δική μας anything. Μη διστάζετε να γράφετε εδώ τα νέα σας (και τα παλιά, άμα θέλετε), κουτσομπολιά, αισθηματικά, κοινωνικά θέματα, σοβαρά και αστεία της ζωής και ό,τι άλλο δεν θέλετε να γράψετε σε άλλες διασκέψεις. Δεν θα σας παρεξηγήσει κανείς."

Κάπου εδώ θα πρέπει δυστυχώς να σας αφήσουμε και για αυτόν το μήνα (είναι ώρα άλλωστε να πάτε και για λίγο netsurfing). Μέχρι την επόμενη συνάντησή μας... ■

3D STUDIO
Δώστε ζωή στις δημιουργίες σας



Η πολύπλευρη προσφορά του PC Master συνεχίζεται... Αυτόν το μήνα μαθαίνουμε τα βασικά του ποδοσφαίρου: πώς ΔΕΝ πρέπει να εκτελείται ένα πέναλτι...

του Κώστα Καρπούζη

Μέχρι στιγμής έχουμε περιοριστεί σε μια γρήγορη ματιά στις δυνατότητες μοντελοποίησης που μας παρέχει το 3D Studio. Στο τεύχος αυτού του μήνα θα εξετάσουμε τον τρόπο με τον οποίο μπορούμε να δώσουμε "χαρακτήρα" στα αντικείμενά μας κι έτσι να έχουμε πιο ενδιαφέρουσες δημιουργίες από το αγαπημένο μας πακέτο.

Ο όρος animation, που μπορεί στη γλώσσα μας να αποδοθεί ως "εμψύχωση", είναι σίγουρα το πιο πολυσυζητημένο κομμάτι των τρισδιάστατων γραφικών τα τελευταία χρόνια, με τη χρησιμοποίησή του σε εφαρμογές όχι απαραίτητα "καλλιτεχνικές" όπως η προσομοίωση και η εικονική πραγματικότητα. Προκειμένου να περιγραφεί πλήρως η εμψύχωση των αντικειμένων μιας σκηνής πρέπει να ληφθούν υπόψη αρκετές παράμετροι - αυτός είναι και ο λόγος που η λέξη "κίνηση" δεν αποδίδει πιστά τον ξενόγλωσσο όρο. Εκτός της κίνησης ή περιστροφής ενός αντικειμένου στις τρεις διαστάσεις της σκηνής μας (ή στις δύο διαστάσεις, αν πρόκειται για cartoons), η εμψύχωση μπορεί να περιλαμβάνει και αλλαγές στην εξωτερική του εμφάνιση όπως αλλαγές στο texture mapping ή και τη δομή του. Η τελευταία δυνατότητα ήταν αυτή που ουσιαστικά τοποθέτησε τους υπολογιστές στην κορυφή των εργαλείων ενός animator, αφού εντυπωσιακά οπτικά εφέ, όπως ρεαλιστικές εκρήξεις ή το πολυσυζητημένο morphing, μπορούν να δώσουν σκηνές που είναι δύσκολο ή και αδύνατο να δημιουργηθούν με τους παραδοσιακούς τρόπους και από ανθρώπους-ηθοποιούς. Ακόμα, εκτός από τα αντικείμενά μας μπορεί να αλλάζουν εμφάνιση και θέση και τα άλλα στοιχεία της σκηνής όπως το φόντο, οι φωτεινές πηγές, οι κάμερες, ακόμα και η ατμόσφαιρα μιας σκηνής, δίνοντάς μας τη δυνατότητα εμφάνισης πρωτότυπων εικόνων.

Η εμψύχωση μιας σκηνής μέσω ενός υπολογιστή ακολουθεί την αναλογία των καρέ που για δεκαετίες χρησιμοποιείται στο κινούμενο σχέδιο και τον κινηματογράφο. Έτσι, αποδίδονται διαδοχικές σκηνές με τις ιδιότητες των αντικειμένων να αλλάζουν με το χρόνο. Οι σκηνές αυτές προβάλλονται στο θεατή αρκετά γρήγορα (συνήθως 24 ως 30 καρέ ανά δευτερόλεπτο), ώστε να του δημιουργήσουν την ιδέα της δυναμικής αλλαγής-εμψύχωσης.

Παράλληλα, επιστημονικές παρατηρήσεις έδειξαν ότι το ανθρώπινο μάτι είναι "εκπαιδευμένο" να παρατηρεί σε τέτοιες περιπτώσεις την κίνηση ή την αλλαγή ενός αντικειμένου, παρά τις λεπτομέρειες της εμφάνισής του και το φόντο της σκηνής που παρακολουθεί. Αυτό σημαίνει ότι η ανάλυση ενός τέτοιου αρχείου δεν χρειάζεται να είναι τόσο μεγάλη όσο αυτή μιας στατικής εικόνας. Έτσι, μια εικόνα ανάλυσης 320x200 μπορεί να μας φαίνεται άσχημη αισθητικά, όμως ένα αρχείο εμψύχωσης σε αυτή την ανάλυση συνήθως γίνεται δεκτό από το θεατή με ικανοποίηση.

Επίσης, παρά τη συμπίεση που επιτυγχάνεται σε τέτοια αρχεία, ακόμα και σκηνές με λίγα καρέ μπορεί να χρειαστούν αρκετά MB για την αποθήκευση και την αναπαραγωγή (playback). Αυτό σημαίνει, δεδομένου ότι πολλά καρέ πρέπει να φορτώνονται στη μνήμη του υπολογιστή μας για να εμφανίζονται στην οθόνη τόσο γρήγορα όσο χρειάζεται, ότι είναι αναγκαίο να κρατηθεί το μέγεθος των αρχείων μας όσο πιο χαμηλά γίνεται. Έτσι, λοιπόν, φαίνεται ότι η ανάλυση του τελικού αρχείου πρέπει να είναι σχετικά χαμηλή.

Ενα ακόμα σημαντικό σημείο είναι ότι οι αλλαγές που θα επιφέρουμε στα αντικείμενά μας ή και στα άλλα στοιχεία της σκηνής θα πρέπει να ακολουθούν ένα καλά καθορισμένο πλάνο, ώστε να έχουν νόημα αισθητικά και να προκαλούν το ενδιαφέρον του θεατή. Δύο σφαίρες που πηγαινοέρχονται στην οθόνη μας μπορεί να είναι μια καθ' όλα αποδεκτή εμψύχωση των αντίστοιχων αντικειμένων, όμως δεν μας παρουσιάζουν και τίποτα το ιδιαίτερο.

Ακόμα, δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι η κίνηση των αντικειμένων πρέπει - εκτός εάν επιδιώκουμε να δείξουμε το αντίθετο! - να ακολουθεί τους νόμους της φύσης. Ετσι, αν έχουμε μοντελοποιήσει έναν αθλητή του μπάσκετ δεν μπορούμε κατά την εμψύχωσή του να τον παρουσιάζουμε να ίπταται ως την οροφή του σταδίου - εκτός εάν αυτός είναι ο Ντομινίκ! Αυτό σημαίνει ότι πρέπει, ειδικά εάν σχεδιάζουμε μια μεγάλη σε έκταση εμψύχωση, να έχουμε από πριν σκεφτεί αναλυτικά τις αλλαγές που θα επιφέρουμε στη σκηνή μας. Πολλές φορές είναι χρήσιμο να ζωγραφίζουμε σε χαρτί ένα σκίτσο των κυριότερων σκηνών που έχουμε στο μυαλό μας, ώστε να έχουμε από πριν μια ιδέα του πώς περίπου θα φαίνονται αυτές στην πράξη.

Στη συνέχεια, υποδεικνύουμε στο 3D Studio τις διαδοχικές θέσεις των αντικειμένων και των άλλων στοιχείων της σκηνής. Αυτό δεν γίνεται ξεχωριστά για κάθε καρέ, αλλά μόνο στα καρέ που εμείς αποφασίζουμε πως η θέση και η εμφάνισή τους αλλάζουν σημαντικά - αυτά είναι τα καρέ-κλειδιά (keyframes) που για κάθε αντικείμενο μπορούν να είναι διαφορετικά και ξεχωρίζουν από το άσπρο χρώμα που έχουν τα αντίστοιχα αντικείμενα σε αυτά τα καρέ.

Οι ιδιότητες των αντικειμένων στα ενδιάμεσα καρέ υπολογίζονται αυτόματα από το 3D Studio, με βάση μια εξίσωση την οποία μπορούμε να καθορίσουμε αναλυτικά. Για παράδειγμα, το προκαθορισμένο μονοπάτι που θα ακολουθήσει ένα αντικείμενο ανάμεσα σε τρία keyframes θα είναι μια ομαλή καμπύλη γραμμή που θα περνάει από τα τρία αυτά σημεία - αλλάζοντας τους συντελεστές που ορίζουν αυτό το μονοπάτι μπορούμε να το μετατρέψουμε σε μια απλή τεθλασμένη γραμμή. Ακόμη, μπορούμε να καθορίσουμε αναλυτικά την πυκνότητα των καρέ σε κάποιο τμήμα της εμψύχωσης, δίνοντας έτσι την αίσθηση της ταχύτητας για κάποιο αντικείμενο, χωρίς να χάνουμε τη λεπτομέρεια στην κίνησή του. Αυτό συμβαίνει γιατί η αναπαραγωγή των καρέ γίνεται με σταθερή ταχύτητα στην οθόνη μας - επομένως, περισσότερα καρέ σημαίνουν μεγαλύτερο χρόνο για την απόδοση της κίνησης και άρα μικρότερη ταχύτητα.



Κάτι άλλο που πρέπει να έχουμε κατά νου όταν προσχεδιάζουμε την εμψύχωση είναι το πώς θα μειώσουμε στο ελάχιστο το χρόνο απόδοσης και αποθήκευσης. Ενα αρχείο ανάλυσης 320x200 που αποτελείται από 200 καρέ απαιτεί για την αναπαραγωγή περίπου 7,5 sec - είναι δηλαδή αρκετά σύντομο. Αναλογιζόμενοι, όμως, ότι για να αποδοθεί χρειάζεται η διαδοχική απόδοση 200 ξεχωριστών εικόνων και κατόπιν η επεξεργασία τους για τον υπολογισμό της παλέτας του τελικού αρχείου (περισσότερα για το θέμα αυτό στο επόμενο τεύχος), τότε η διαδικασία φαίνεται πολύ χρονοβόρα.

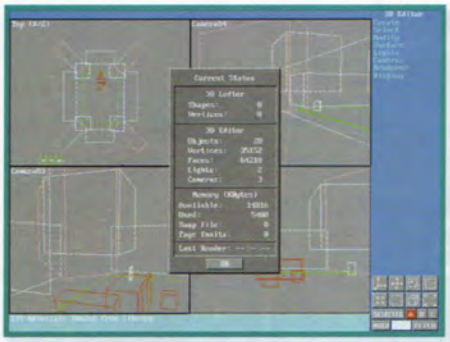
Μια ιδέα που περιγράφεται στις επόμενες εικόνες είναι να κρατήσουμε τα αντικείμενα που φαίνονται στο φόντο της σκηνής και είναι ακίνητα (στο παράδειγμά μας οι εξέδρες, οι προβολείς κλπ.), να τα αποδώσουμε μία φορά και να κρατήσουμε αυτήν την εικόνα ως φόντο για την υπόλοιπη σκηνή, όπου θα αποδώσουμε τα αντικείμενα που κινούνται (τους παίκτες και την μπάλα). Ετσι, μπορεί να επιβαρυνόμαστε σε μνήμη, αφού η εικόνα του φόντου φορτώνεται κατά την απόδοση, αλλά γλιτώνουμε πολύ χρόνο και κόπο. Αυτό το κόλπο, βέβαια, δεν μπορεί να εφαρμοστεί πάντα: όταν η κάμερα κινείται, οι θέσεις των αντικειμένων στο φόντο αλλάζουν και επομένως δεν αρκεί μια στατική εικόνα για την απόδοσή τους.

Ακόμα, με αυτόν τον τρόπο οι σκιές των αντικειμένων δεν είναι τόσο ακριβείς. Αυτό όμως συνήθως δεν έχει μεγάλη σημασία, αφού όπως είπαμε ο θεατής θα προσέξει περισσότερο την κίνηση των αντικειμένων, παρά τις λεπτομέρειες που μπορεί να λείπουν.

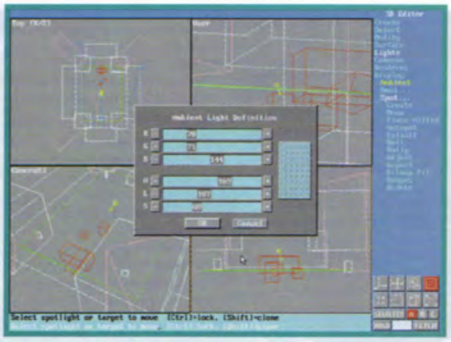
ΤΟ 3D STUDIO ΣΤΟ INTERNET

Εχουμε ήδη δει τη χρησιμότητα των εξωτερικών προγραμμάτων και τις ευκολίες που μας παρέχουν. Τώρα ειδικά που αντιμετωπίζουμε και το θέμα της εμψύχωσης, οι δυνατότητες που θα μας προσφέρουν είναι σχεδόν απεριόριστες, καλύπτοντας σε κάποιες περιπτώσεις τις όποιες αδυναμίες του 3D Studio. Εκτός από το αρχείο του Avalon (http://avalon.viewpoint.com) μπορείτε να βρείτε χωρίς κόπο και κόστος τέτοια προγράμματα και στο http://www.mfi.com/pub/3d-design. Τον επόμενο μήνα θα μιλήσουμε λίγο ακόμα για την εμψύχωση και τα ειδικά εφέ και θα δούμε και κάποια εξωτερικά προγράμματα. Μείνετε στη συχνότητα του PC Master (ή λίγο πιο δίπλα...) για μια πρώτη γεύση του νέου 3D Studio MAX που έρχεται και είναι φανταστικό.

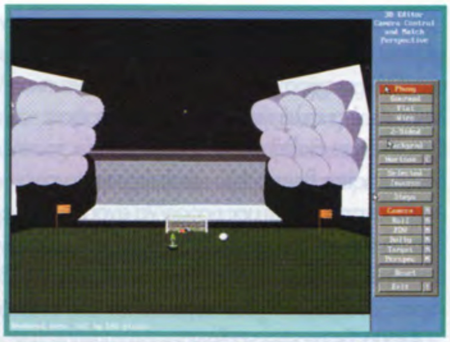
Μια πρώτη γεύση είναι ότι προσφέρονται στο βασικό πια πακέτο δυνατότητες όπως απόδοση σε πραγματικό χρόνο, μοντελοποίηση με splines, εφαρμογή textures απευθείας, χωρίς mapping πάνω στα αντικείμενα και νέο, ολοκληρωμένο interface με προσπέλαση σε όλες τις λειτουργίες, χωρίς ξεχωριστό editor, keyframer κλπ. Μέχρι τότε ανοίξτε κανένα βιβλίο (όσοι είστε μαθητές - φοιτητές) και... think three-D!



1 Ηρθε η ώρα να συνδυάσουμε αυτά που κάναμε στα δύο προηγούμενα tutorials. Δίνουμε Merge και τοποθετούμε τα αντικείμενα στη σωστή τους θέση. Βλέπουμε ότι μαζεύτηκαν πολλά διανύσματα και αυτό μεγαλώνει το χρόνο απόδοσης. Θα δούμε στη συνέχεια πώς θα παρακάμψουμε αυτό το πρόβλημα.



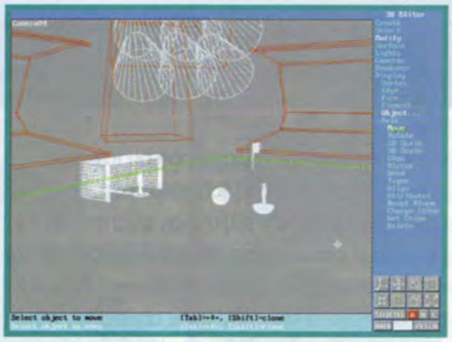
2 Στη θέση των προβολέων που είχαμε, ορίζουμε τώρα έναν νέο, στον οποίο επιλέγουμε το overshoot και βάζουμε multiplier 2.0. Επειδή η σκηνή μας τώρα θα είναι πολύ φωτεινή, μειώνουμε το ambient light και το κάνουμε λίγο μπλε, ώστε να δίνεται η εντύπωση ότι είναι νύχτα (ως γνωστόν τότε δίνονται τα διεθνή φιλικά...).



3 Η χρήση του fast preview μας δίνει μια καλή εντύπωση για τη θέση της κάμερας. Δυστυχώς, δεν χρησιμοποιεί τα textures και το διάχυτο φωτισμό, αλλά τότε δεν θα ήταν και fast!



4 Ιδού, λοιπόν, το στάδιο στα γιορτινά του, που λένε... Ας περάσουμε τώρα και λίγο στη δράση (διώχνοντας τον προπονητή).



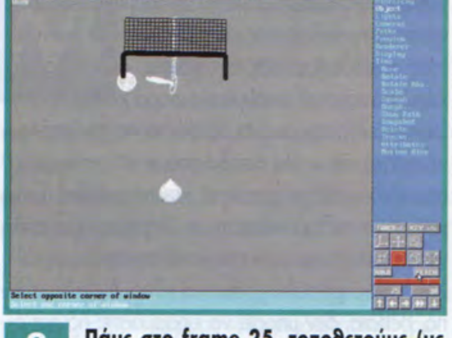
5 Κρύβουμε τα υπόλοιπα (display/hide) και τοποθετούμε τους παίκτες μας στη θέση για το πέναλτι. Εδώ θα φανεί χρήσιμο το παράθυρο top, ενώ καλό είναι να κάνουμε μερικά δοκιμαστικά render για να ελέγξουμε τη σωστή θέση των αντικειμένων. Δίνοντας render region μπορούμε να περιοριστούμε στην περιοχή που μας ενδιαφέρει.



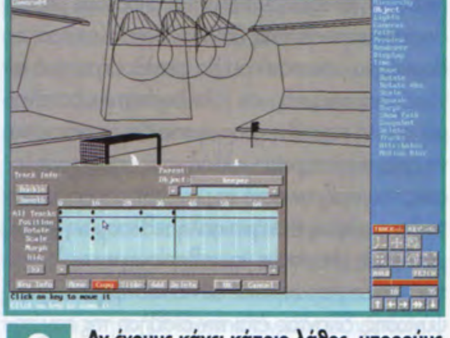
6 Πάμε τώρα στο Keyframer. Εδώ εκτιλύσσεται όλη η δράση: τα αντικείμενά μας είναι στις θέσεις τους για το frame 0. Εμείς κάνουμε click στο εικονίδιο που λέει 0 και δίνουμε 10 για να μεταφερθούμε στο αντίστοιχο frame.



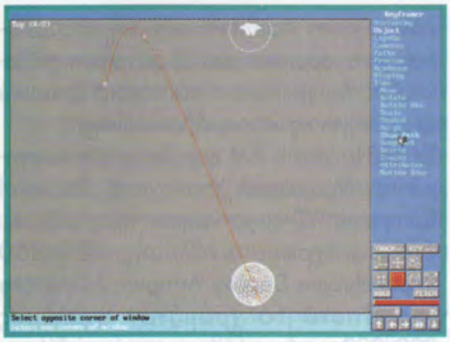
7 Το πρώτο που κάνουμε εδώ είναι να ορίσουμε με keyframe για τη μπάλα και τον τερματοφύλακα. Αυτό σημαίνει ότι μέχρι και αυτό το frame αυτοί θα μείνουν ακίνητοι. Κάνουμε click στο Key Info, επιλέγουμε τον τερματοφύλακα, δίνουμε create key και το ίδιο για την μπάλα. Ακολούθως, μεταφέρουμε τον παίκτη στο σημείο του πέναλτι.



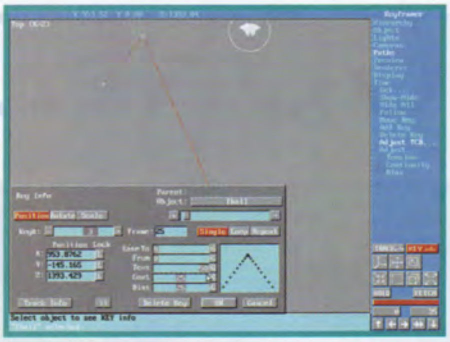
8 Πάμε στο frame 25, τοποθετούμε (με move στο παράθυρο top) την μπάλα στο δοκάρι και περιστρέφουμε τον τερματοφύλακα, ώστε να φαίνεται πεσμένος. Δημιουργούμε keyframe και για τον παίκτη, αφού για τα αντικείμενα που μετακινήθηκαν έχουν δημιουργηθεί αυτόματα.



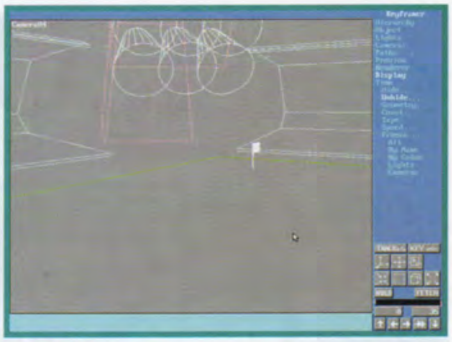
9 Αν έχουμε κάνει κάποιο λάθος, μπορούμε από Track Info και επιλέγοντας τον τερματοφύλακα να δούμε τα αντίστοιχα keyframes. Με copy αυτά που είναι στο frame 0, κάνουμε το αντικείμενό μας να έχει σταθερή θέση στα ανάλογα καρέ.



10 Δίνοντας object/show path βλέπουμε τη διαδρομή που θα ακολουθήσει η μπάλα. Με βάση τις προκαθορισμένες τιμές του 3D Studio, αυτή θα είναι η πιο ομαλή καμπύλη που ενώνει τα keyframes. Εμείς, όμως, δεν το θέλουμε αυτό (πού ακούστηκε φάλτσο στο πέναλτι!).



11 Δίνουμε λοιπόν Key Info, επιλέγουμε το δεύτερο keyframe και δίνουμε στο tension τιμή 50 (το μέγιστο). Αυτό μας δίνει ευθεία γραμμή.



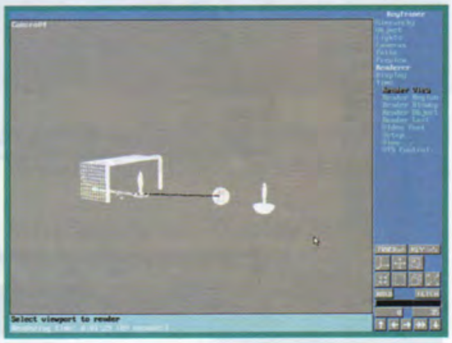
12 Τώρα κρύβουμε όλα τα αντικείμενα που δεν είναι στο φόντο και κινούνται (δηλαδή τους παίκτες, την μπάλα και το τέρμα). Αποδίδοντας μόνο τα υπόλοιπα και χρησιμοποιώντας την αντίστοιχη εικόνα ως background, κερδίζουμε πολύ σε χρόνο απόδοσης.



13 Στο αντίστοιχο πλαίσιο διαλόγου σβήνουμε τις επιλογές για σκιές και ανακλάσεις, αφού δεν μας χρειάζονται, αποδίδουμε ένα μόνο καρέ (single frame) στην ανάλυση που θέλουμε και την τελική εικόνα και σώζουμε το αντίστοιχο αρχείο .TGA.



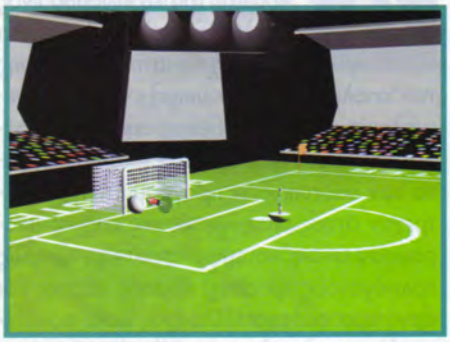
14 Και να το αποτέλεσμα... Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε αυτό το κόλπο, αφού η κάμερά μας δεν κινείται - άρα το φόντο μένει σταθερό - και τα αντικείμενα που κρύψαμε δεν συμμετέχουν στην κίνηση των παικτών και δεν ρίχνουν σκιά στον αγωνιστικό χώρο.



15 Τώρα εμφανίζουμε αυτά που κρύψαμε και κρύβουμε το φόντο. Κάνουμε πάλι render, επιλέγοντας όμως ως background την εικόνα που μόλις δημιουργήσαμε.



16 Η εικόνα που προκύπτει είναι ίδια με αυτήν που θα είχαμε εάν αποδίδαμε όλα τα αντικείμενα μαζί. Ομως, ενώ τότε κάθε frame θα απαιτούσε 6 λεπτά (ενδεικτικά), τώρα το φόντο χρειάστηκε 4 λεπτά και τα υπόλοιπα 2,5. Ετσι, στο αρχείο animation θα έχουμε σημαντικό κέρδος, αφού για κάθε καρέ θα χρειαζόμαστε μόνο 2,5 λεπτά.

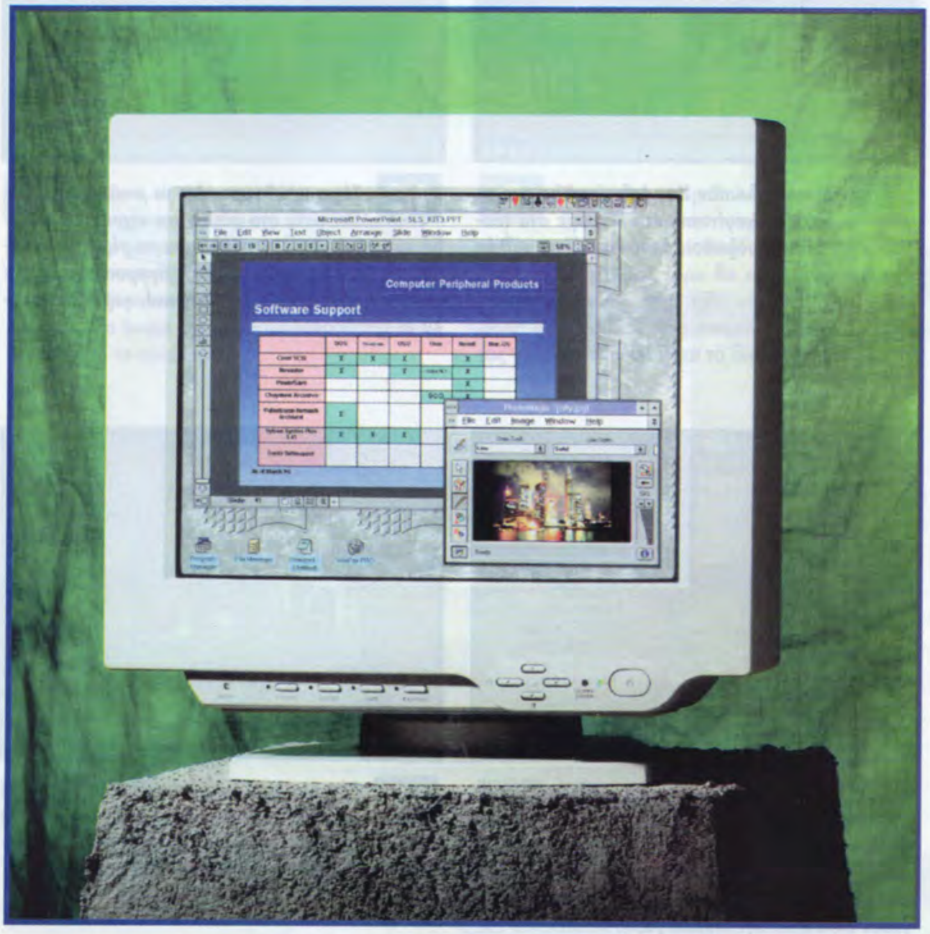


17 Αυτή είναι η στιγμή που η μπάλα χτυπάει στο δοκάρι. Θυμηθείτε ότι δεν χρειάζεται η ανάλυση να είναι πολύ μεγάλη στο αρχείο εμψύχωσης (animation) - μας αρκεί ένα 320x200 ή το πολύ 640x480. Μεγαλύτερες αναλύσεις δίνουν μεγάλα αρχεία και αργούν στο playback.



18 Φυσικά, μπορούμε να εφαρμόσουμε τα παραπάνω σε οποιαδήποτε κάμερα που δεν κινείται. Δοκιμάστε τις ιδέες σας και στείλτε τες στη γνωστή διεύθυνση.

...ΟΘΟΝΕΣ



Στο νέο θαυμαστό κόσμο της ηλεκτρονικής εικόνας πρωταγωνιστικό ρόλο δεν έχουν μόνο οι κάρτες γραφικών αλλά και οι οθόνες. Πολλά είναι τα σημεία που πρέπει να προσέξετε ως υποψήφιοι αγοραστές, προτού αγοράσετε... οθόνη.

του Παναγιώτη Ανδριανέση
pandri@compulink.gr

Αν πιστεύετε πως η οθόνη αποτελούσε ανέκαθεν βασικό κομμάτι του εξοπλισμού ενός υπολογιστή, κάνετε λάθος. Τα πρώτα χρόνια της εφεύρεσης των υπολογιστών δεν υπήρχε οθόνη. Η τεχνολογία της εποχής δεν το επέτρεπε. Εξάλλου ήταν και άχρηστη, αφού τα αποτελέσματα των υποτυπωδών προγραμμάτων που έτρεχαν στους υπολογιστές της εποχής μπορούσαν άνετα να εμφανιστούν με άλλους πρωτόγονους τρόπους: λάμπες, κάρτες και αργότερα φωτεινά LEDs. Ετσι, πολύ αργότερα άρχισαν να κάνουν την εμφάνισή τους οι οθόνες υπολογιστών, όπως τις ξέρουμε σήμερα. Ταυτόχρονα, άρχισαν να εμφανίζονται τα διάφορα πρότυπα γραφικής απεικόνισης, τα οποία χαρακτηρίζουν τους προσαρμοστές γραφικών ή πιο απλά τις κάρτες γραφικών (Display Adapters), εξαρτήματα τα οποία είναι άρρηκτα συνδεδεμένα με τις οθόνες. Ας δούμε συνοπτικά κάποια ιστορικά στοιχεία για τις διάφορες αναλύσεις.

Το 1981, όταν η IBM παρουσίασε στην αγορά τον Προσωπικό Υπολογιστή (Personal Computer, PC) εμφανίστηκαν τρία πρότυπα: ένα μονόχρωμο ανάλυσης 720x350 (Monochrome Display Adapter, MDA), ένα χρωματιστό 16 χρωμάτων ανάλυσης 320x200 με 4 ταυτόχρονα απεικονιζόμενα χρώματα ή 640x200 με 2 ταυτόχρονα απεικονιζόμενα χρώματα (Color Graphics Adapter, CGA), τα οποία υποστηρίχθηκαν από την ίδια την IBM, καθώς και ένα ακόμη μονόχρωμο ανάλυσης 720x348 (Hercules), το οποίο, παρά την έλλειψη επίσημης υποστήριξης, έγινε αμέσως το πρότυπο των μοντέλων XT και AT. Στη συνέχεια, η IBM παρουσίασε ένα χρωματιστό πρότυπο ανάλυσης 640x350 με 16 χρώματα (Enhanced Graphics Adapter, EGA), ενώ λίγα χρόνια αργότερα, το 1987, η ίδια εταιρία εμφάνισε ένα ακόμη χρωματιστό πρότυπο ανάλυσης 640x480 με δυνατότητα ταυτόχρονης απεικόνισης 16 χρωμάτων (Video Graphics Array, VGA). Τέλος, το 1988 ιδρύθηκε η Video Electronics Standards Assosiation (VESA), η οποία είχε ως σκοπό τον καθορισμό των προτύπων στην απεικόνιση των οθονών των υπολογιστών. Ετσι, από τότε και ύστερα καθιερώθηκαν διάφορα πρότυπα ανάλυσης 800x600, 1.024x768, 1.280x1.024 και 1.600x1.200 εικονοστοιχείων.

ΤΕΧΝΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Ας δούμε τώρα συνοπτικά την αρχή σύμφωνα με την οποία λειτουργεί μία οθόνη υπολογιστή. Καταρχήν, κάθε οθόνη αποτελείται από έναν καθοδικό σωλήνα, δηλαδή έναν σωλήνα ειδικού σχήματος και ίδιας τεχνολογίας με αυτήν που χρησιμοποιείται και στις οθόνες τηλεόρασης.

Η μία πλευρά του σωλήνα είναι η οθόνη, στην οποία βλέπουμε τη γραφική απεικόνιση που προέρχεται από τον υπολογιστή και στην άλλη πλευρά βρίσκονται τα λεγόμενα ηλεκτρονιοβόλα ή πυροβόλα ηλεκτρονίων. Υπάρχουν δύο ειδών καθοδικοί σωλήνες. Στους καθοδικούς σωλήνες ανυσματικού τύπου οι εικόνες δημιουργούνται με μία συνεχή δέσμη ηλεκτρονίων, η οποία κατευθύνεται απευθείας από το ένα σημείο της εικόνας στο επόμενο, μετακινούμενη οριζόντια, κατακό-

ρυφα και διαγώνια. Αντίθετα, στους καθοδικούς σωλήνες τύπου σάρωσης πλαισίου (raster), όπως είναι οι σωλήνες των οθονών που γνωρίζουμε όλοι, και προκειμένου για χρωματιστές οθόνες, οι εικόνες σχηματίζονται από τρεις στενές δέσμες ηλεκτρονίων, οι οποίες μετακινούνται οριζόντια από αριστερά προς τα δεξιά και από πάνω προς τα κάτω.

Οι δέσμες αυτές των ηλεκτρονίων ξεκινούν από τρία ηλεκτρονιοβόλα - ένα για κάθε βασικό χρώμα -, περνούν μέσα από έναν ηλεκτρομαγνητικό ζευκτήρα, ο οποίος τις εκτρέπει ανάλογα με τις μεταβολές στα κατακόρυφα και οριζόντια μαγνητικά πεδία του που ελέγχονται από τον υπολογιστή, και καταλήγουν στη γυάλινη επιφάνεια της οθόνης, η οποία είναι επιστρωμένη με κατάλληλα διαμορφωμένο λεπτό στρώμα τριών ειδών φωσφόρου - ένα για κάθε βασικό χρώμα - μπροστά από το οποίο υπάρχει ένα πλέγμα που είναι υπεύθυνο για την ακριβή εστίαση κάθε δέσμης και την ελαχιστοποίηση της αλληλεπίδρασής τους.

Κατά τη διαδικασία αυτή επάνω στους φωσφόρους δημιουργούνται τα διάφορα σχήματα, επειδή αυτοί έχουν τη δυνατότητα να εκπέμπουν φως μόλις διεγερθούν από ηλεκτρόνια.

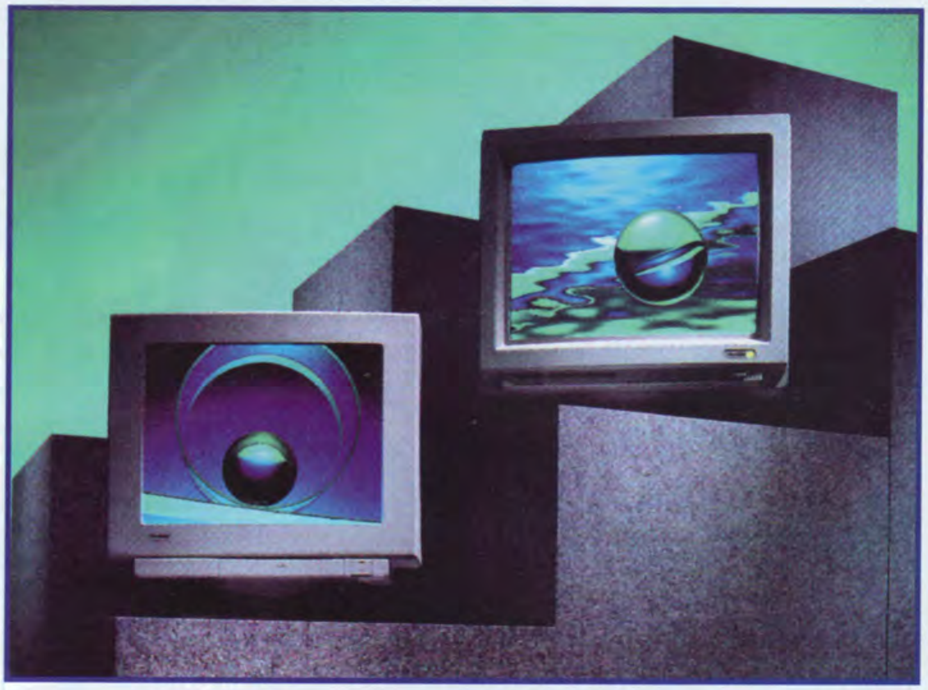
Φυσικά, κάθε είδος φωσφόρου εκπέμπει διαφορετικό χρώμα φωτός - κόκκινο, πράσινο και μπλε και μάλιστα τόσο πιο έντονο όσο πιο μεγάλη είναι η ενέργεια των προσπιπτόντων ηλεκτρονίων και με την προσθετική μέθοδο δημιουργούνται τα εικονοστοιχεία (picture elements, pixels), δηλαδή οι τριάδες κουκκίδων - μία για κάθε βασικό χρώμα - όλων των χρωμάτων και τελικά η ακριβής γραφική απεικόνιση επάνω στην οθόνη του υπολογιστή.

ΤΙ ΝΑ ΠΡΟΣΕΞΟΥΜΕ

Τα βασικά χαρακτηριστικά μιας οθόνης και, συνεπώς, τα στοιχεία που πρέπει να προσέξουμε ιδιαίτερα κατά την αγορά είναι τα ακόλουθα:

Βήμα κουκκίδας (Dot pitch)

Είναι η απόσταση μεταξύ δύο ομοιόχρωμων κουκκίδων φωσφόρου, οι οποίες ανά τρεις σχηματίζουν ένα ισόπλευρο τρίγωνο μέσα σε ένα εικονοστοιχείο. Η γωνία αυτή, εξαιτίας της κατασκευής του στρώματος φωσφόρου, βρίσκεται σε γωνία 30 μοιρών με



την οριζόντιο και στις σημερινές οθόνες κυμαίνεται από 0.25 έως 0.32 χιλιοστά του μέτρου. Οσο μικρότερο είναι το βήμα κουκκίδας τόσο υψηλότερη είναι η ευκρίνεια απεικόνισης της οθόνης.

Ρυθμός ανανέωσης πλαισίου [Κάθετη συχνότητα σάρωσης- Raster (vertical) frequency]

Είναι ο αριθμός επανασχεδιασμού κάθε σημείου της οθόνης σε ένα δευτερόλεπτο έτσι, ώστε να δίνεται η ψευδής εντύπωση στο ανθρώπινο μάτι ότι όλη η οθόνη ταυτόχρονα είναι "γεμάτη" σε γραφική απεικόνιση και δίνεται σε Herz.

Η κάθετη συχνότητα σάρωσης κυμαίνεται σήμερα από περίπου 70 μέχρι 120 Herz. Οσο μεγαλύτερη είναι η κάθετη συχνότητα σάρωσης τόσο πιο ξεκούραστη είναι μία οθόνη, γιατί η λαθεμένη πάντα εντύπωση της ακίνητης εικόνας είναι πιο δυνατή.

Ρυθμός ανανέωσης γραμμής [Οριζόντια συχνότητα σάρωσης- Line (horizontal) frequency]

Είναι ο αριθμός επανασχεδιασμού κάθε γραμμής της οθόνης σε ένα δευτερόλεπτο και δίνεται σε KHerz. Η οριζόντια συχνότητα σάρωσης ξεκινά από 30 KHerz και φτάνει τα περίπου 80 KHerz, αλλά δεν πρέπει να ανησυχούμε γιατί όλες οι σύγχρονες οθόνες είναι πολυσυγχρονιζόμενες, αλλάζουν δηλαδή αυτόματα οριζόντια συχνότητα σάρωσης ανάλογα με την ανάλυση (autoscan).

Μέγεθος οθόνης (Display area)

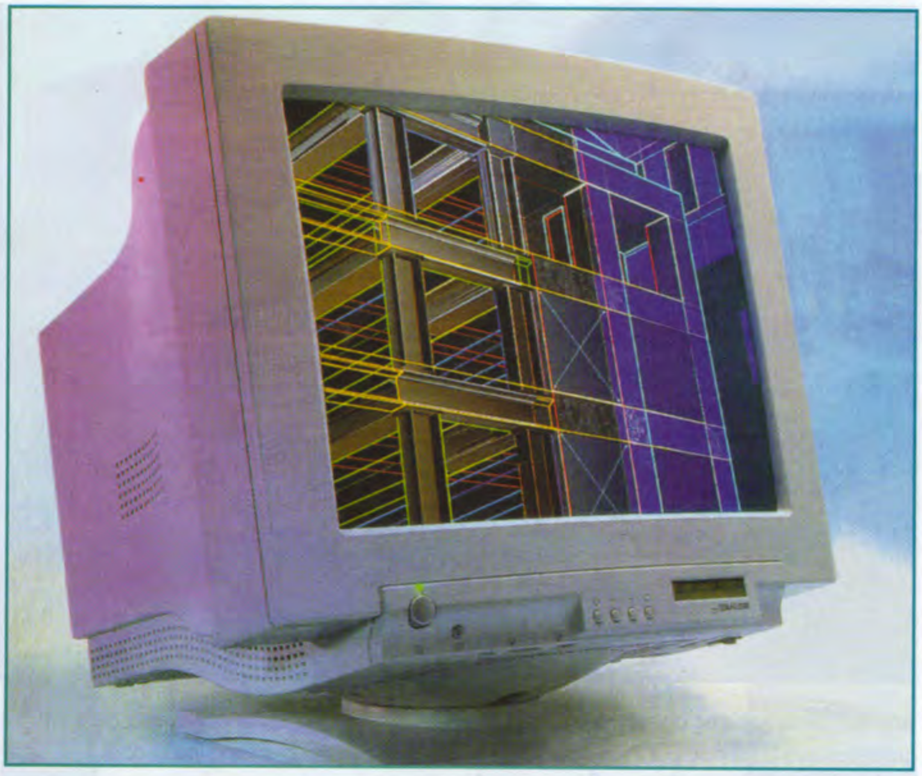
Είναι το μέγεθος του ορατού πλαισίου της οθόνης και δίνεται σε ίντσες της διαγωνίου του πλαισίου. Στις σύγχρονες οθόνες κυμαίνεται από 14 μέχρι 21 ίντσες. Μία οικονομική αγορά είναι αυτή των 14 ιντσών, αλλά αν θέλουμε να προσέξουμε περισσότερο τα μάτια μας, ιδιαίτερα δουλεύοντας σε γραφικά περιβάλλοντα όπως αυτό των Windows, πρέπει να προτιμήσουμε μία οθόνη 17 ιντσών.

Ανάλυση απεικόνισης (Resolution)

Είναι ο αριθμός των εικονοστοιχείων κάθε οθόνης και δίνεται ως το γινόμενο των εικονοστοιχείων κάθε γραμμής με αυτά κάθε στήλης. Η μικρότερη ανάλυση σήμερα ξεκινά από τα 640x480 εικονοστοιχεία και φτάνει τα 1.600x1.200 εικονοστοιχεία. Μία ανάλυση 800x600 θεωρείται σήμερα η πιο ενδεδειγμένη ακόμη και για οθόνες 14 ιντσών. Οσο μεγαλύτερη ανάλυση είναι σε θέση να προσφέρει μία οθόνη τόσο καλύτερη είναι.

Γεωμετρία οθόνης

Περνώντας από τις ισχυρές καμπύλες οθόνες της πρώτης γενιάς στις σημερινές σχεδόν επίπεδες οθόνες, χρειάστηκαν πολλές προσπάθειες και μεγάλη τεχνολογική εξέλιξη. Σήμερα πια μπορούμε να πούμε ότι φυσικά καλύ-



τερη οθόνη είναι και η πιο επίπεδη οθόνη, στοιχείο όμως που ανεβάζει σημαντικά το κόστος κατασκευής, γιατί απαιτεί ειδική σχεδίαση και κατασκευή του καθοδικού σωλήνα και ειδικότερα των ηλεκτρονιοβόλων.

Πρότυπα εργονομίας και ασφάλειας

Παρά τα όσα ανεύθυνα λέγονται από πολλούς, δεν έχει αποδειχθεί καμία επιπλοκή στην ανθρώπινη υγεία από την πολύωρη λειτουργία μιας οθόνης υπολογιστή, κάτι που μεμιάς αχρηστεύει όλα τα δήθεν φίλτρα προστασίας που κυκλοφορούν στην αγορά. Κάθε σύγχρονη οθόνη πρέπει να είναι κατασκευασμένη σύμφωνα με ορισμένες διεθνείς προδιαγραφές ασφάλειας. Τα κυριότερα πρότυπα είναι το διεθνές ISO 9241-3, τα σουηδικά TCO 92 και MRP II και το γερμανικό TUV.

Δυνατότητα απομαγνητισμού (Degaussing)

Κατά καιρούς ίσως παρουσιαστούν στην οθόνη αλλοιώσεις σε χρώματα, οι οποίες οφείλονται σε παροδικές μαγνητίσεις εξαιτίας διαφόρων λόγων. Σε τέτοιες περιπτώσεις είναι χρήσιμη η ύπαρξη ενός πλήκτρου, με τη βοήθεια του οποίου να πετυχαίνεται ο άμεσος απομαγνητισμός της οθόνης.

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

Κατά την εγκατάσταση μιας οθόνης και τη σύνδεσή της με τον υπολογιστή αρκεί να ακολουθήσετε τα ακόλουθα βήματα:

1) Σιγουρευτείτε ότι ο διακόπτης λειτουργίας της οθόνης είναι στη θέση off (εκτός λειτουργίας).
2) Σβήνετε τον υπολογιστή.
3) Συνδέετε το καλώδιο σύνδεσης της οθόνης (interface cable) με τον υπολογιστή στην αντίστοιχη υποδοχή της κάρτας γραφικών, αφού πρώτα συμβουλευτείτε τα εγχειρίδια οδηγιών της οθόνης και της κάρτας.
4) Συνδέετε το καλώδιο τροφοδοσίας της οθόνης (mains cord) στην πρίζα. (Σε μερικές περιπτώσεις παλιών μοντέλων οθονών υπήρχε η δυνατότητα σύνδεσης του καλωδίου τροφοδοσίας σε κατάλληλη υποδοχή στο τροφοδοτικό του υπολογιστή, αλλά δεν συνιστάται αυτός ο τρόπος ρευματοληψίας.)
5) Ανοίγετε τον υπολογιστή και την οθόνη.
6) Ρυθμίζετε κατάλληλα τις διαστάσεις του ορατού πλαισίου της οθόνης με τη βοήθεια των ειδικών πλήκτρων ή διακοπτών και αποθηκεύετε τις ρυθμίσεις, αν σας δίνεται αυτή η δυνατότητα με ειδικό πλήκτρο.

Τώρα πια μπορείτε να απολαύσετε τα χρώματα της νέας σας οθόνης. Για να της χαρίσετε όμως τη μέγιστη διάρκεια ζωής, προσέξτε τα ακόλουθα βασικά σημεία:

1) Μην εκθέτετε τη συσκευή σε υγρασία, βροχή ή πολύ υψηλές θερμοκρασίες.
2) Προφυλάξτε την οθόνη από τη σκόνη και τις δονήσεις.
3) Ποτέ μη χρησιμοποιείτε υγρά που περιέχουν οινόπνευμα ή αμμωνία για να καθαρίσετε τη γυάλινη επιφάνεια της οθόνης. Για το σκοπό αυτόν χρησιμοποιήστε ένα ελάχιστα βρεγμένο μαλακό ύφασμα και πάντα αποσυνδέστε την οθόνη από την πρίζα, αφού πρώτα έχετε θέσει το διακόπτη λειτουργίας στη θέση off (εκτός λειτουργίας).
4) Μην τοποθετείτε τη συσκευή κοντά σε άλλες συσκευές που προκαλούν ηλεκτρικά κύματα ή μαγνητικά πεδία.
5) Μην τοποθετείτε τίποτα επάνω σε αυτήν.
6) Μην ανοίγετε ποτέ και για κανένα λόγο την οθόνη σας, δεν υπάρχει τίποτα που να μπορείτε εσείς να επισκευάσετε. Σε περίπτωση βλάβης απευθυνθείτε αμέσως στον αντιπρόσωπο της συγκεκριμένης εταιρίας. ■

ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΤΑ ΒΡΕΙΤΕ...

ΕΠΩΝΥΜΙΑ	ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ	ΤΗΛΕΦΩΝΑ
AMY COMPUTERS A.E.	ΤΡΟΙΑΣ 58 & ΠΡΙΑΜΟΥ (ΒΡΙΛΗΣΣΙΑ)	6133000
PC CENTER Ε.Π.Ε	ΑΙΜ. ΒΕΑΚΗ 49 (ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ)	5764819
PLOTLINE A.E.	ΜΠΟΤΑΣΗ 8	3840482
ΜΕΤΡΟΝ Ο.Ε.	ΕΘΝΙΚΗΣ ΑΜΥΝΗΣ 15 (ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ)	031-264608
LEADER	ΣΠ. ΤΡΙΚΟΥΠΗ 44	8210327
CD - LAND	ΡΗΓΑ ΦΕΡΑΙΟΥ 32 (ΜΟΣΧΑΤΟ)	9380347
ΜΑΚΕΔΟΝΙΚΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ	Δ. ΓΛΗΝΟΥ 26	031-326190-3
ΠΟΥΛΙΑΔΗΣ & ΣΥΝ Α.Ε.Β.Ε.	ΣΥΓΓΡΟΥ 150 & ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ	9242072
POLIMEDIA	ΣΚΟΥΦΑ 3	3642992
INFOQUEST	ΠΑΝΤΟΥ 25 (ΚΑΛΛΙΘΕΑ)	9248080-3
ALTEC	ΕΥΕΛΠΙΔΩΝ 47	8251650

VISUAL C++ & WIN 32-BIT

Drawing Editor

Ενα απλό αλλά λειτουργικό πρόγραμμα, που μας δείχνει τη μέθοδο δημιουργίας εφαρμογών με τη Visual C++.

του Δημήτρη Χριστακόπουλου
jim@compulink.gr



Ο καλύτερος τρόπος για να καταλάβει κάποιος τις τάξεις που έχουμε αναφέρει και τον τρόπο με τον οποίο εργαζόμαστε για τη δημιουργία μιας εφαρμογής είναι μέσα από μια απλή εφαρμογή που υλοποιεί τα βασικά χαρακτηριστικά με τρόπο άμεσο. Η εφαρμογή μας θα σχεδιάζει τετράγωνα σταθερού μεγέθους στην οθόνη με τη βοήθεια του mouse και με τρόπο συνεχόμενο, ώστε να δημιουργούμε ελεύθερα σχήματα της αρεσκείας μας.

Θα ξεκινήσουμε με το framework, δηλαδή το σκελετό που έχουμε ήδη δημιουργήσει με τη βοήθεια του AppWizard, και θα το μετατρέψουμε σε μια πλήρη εφαρμογή, μέσα από τις ακόλουθες ενέργειες:

1. Προσθέτουμε μια δομή δεδομένων στην document class, όπου θα αποθηκεύουμε τα σημεία που σχεδιάζει ο χρήστης.

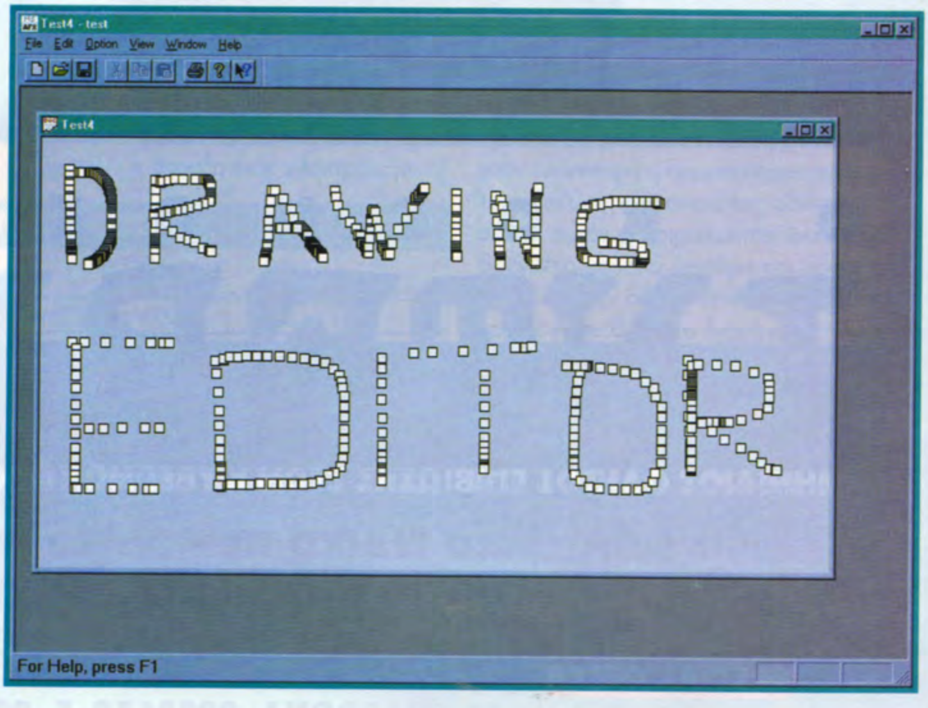
2. Προσθέτουμε κώδικα στην document class, ώστε η δομή αυτή των δεδομένων να αποθηκεύεται στο δίσκο και να ανακτάται από αυτόν, όπως πρέπει.

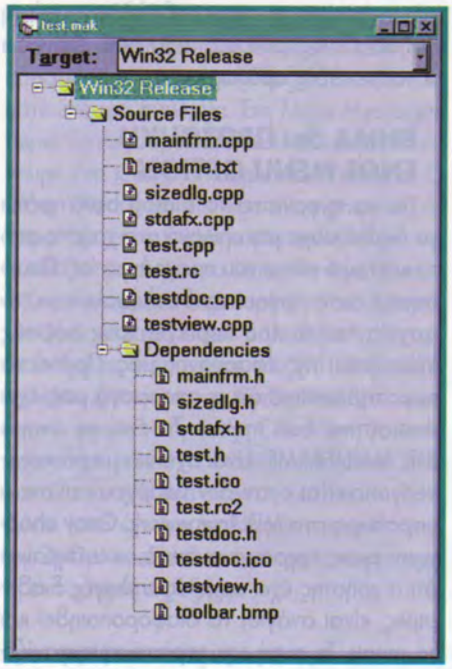
3. Προσθέτουμε κώδικα στη view class, ώστε όποτε ο χρήστης σχεδιάζει ένα σημείο, αυτό να προστίθεται στη δομή δεδομένων του εγγράφου μας, που έχει βέβαια ήδη οριστεί.

4. Προσθέτουμε κώδικα στη view class, ώστε να επανασχεδιάζει όπως πρέπει την οθόνη της εφαρμογής μας, κάθε φορά που αυτό είναι απαραίτητο. Οπως καταλαβαίνετε, αν κάτι αλλάξει στο σχέδιο ή μεσολαβήσει κάποιο άλλο παράθυρο ή γίνει κάποια άλλη ενέργεια στην οθόνη που επηρεάζει την εφαρμογή μας, είναι απαραίτητο να ενημερωθεί το κεντρικό παράθυρο και να αντικατοπτρίζει τις αλλαγές που έγιναν.

ΒΗΜΑ 1ο: ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΤΗΣ ΔΟΜΗΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ

Η βιβλιοθήκη MFC περιέχει μια ποικιλία από διαφορετικές "τάξεις συλλογών" (collection classes). Πρόκειται για έτοιμες δομές δεδομένων που αναπαρίστανται με τη βοήθεια τάξεων αντικειμένων. Σε αυτή την





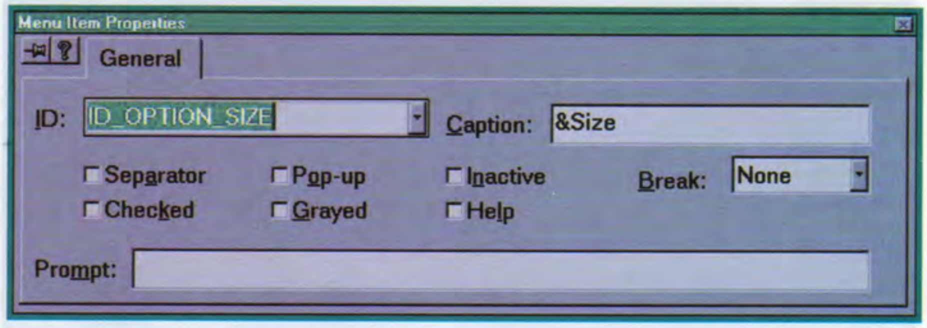
Ολόκληρη η δομή του project, με τα source και header files.

εφαρμογή πρέπει να αποθηκεύσουμε τις συντεταγμένες της πάνω αριστερής γωνίας κάθε τετραγώνου που σχεδιάζει ο χρήστης. Για το σκοπό αυτό θα χρησιμοποιήσουμε ένα ζεύγος μεταβλητών του τύπου CDWordArray. Πρόκειται για απλές τάξεις πινάκων, που αποθηκεύουν τιμές DWORD. Θα αποθηκεύουμε λοιπόν τη συντεταγμένη x κάθε σημείου στον έναν πίνακα και τη συντεταγμένη y στον άλλον. Οι τάξεις αυτές των πινάκων που διαθέτει η MFC είναι πολύ εξυπηρετικές. Αλλάζουν αυτόματα το μέγεθός τους καθώς εμείς προσθέτουμε νέα στοιχεία, μας δίνουν απεριόριστο χώρο (ανάλογα με τη μνήμη που διαθέτει το μηχάνημα), πραγματοποιούν αυτόματους ελέγχους για το εύρος των τιμών σε κατάσταση debug και γνωρίζουν πώς να εγγραφούν στο δίσκο και να αναγνωσθούν από αυτόν, όσο απίθανο κι αν ακούγεται κάτι τέτοιο.

Στο αρχείο λοιπόν testdoc.h και στον τομέα public attributes, προσθέτουμε την παρακάτω γραμμή:

```
CDWordArray x, y ;
```

Στο παράδειγμά μας, για λόγους απλότητας, ορίζουμε τις μεταβλητές ως public members. Σε μία κανονική θα ήταν σκόπιμο να τις ορίσει κάποιος ως provide, για να είναι προστατευμένες από τις ενέργειες άλλων αντικειμένων.



Τα properties του menu item.

ΒΗΜΑ 2ο: ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΗ ΤΗΣ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑΣ LOAD/SAVE

Ο AppWizard κάνει αρκετή από τη "βρώμικη" δουλειά σε αυτόν τον τομέα. Για παράδειγμα, όταν διαλέξετε Open από το menu File στο πρόγραμμά μας, εμφανίζει αμέσως το κατάλληλο dialog box, χωρίς εμείς να γράψουμε ούτε μια γραμμή κώδικα! Το framework παίρνει το όνομα του αρχείου που επέλεξε ο χρήστης, το ανοίγει και δημιουργεί ένα δικό του δυαδικό αρχείο, το οποίο στη συνέχεια συνδέει με αυτό που εμείς επιλέξαμε. Καλεί κάποιες συναρτήσεις της τάξης CDocument και τελικά καλεί μια συνάρτηση που ονομάζεται Serialize και βρίσκεται στο αρχείο testdoc.cpp. Αυτή η συνάρτηση αποτελεί και την "καρδιά" της υπόθεσης και χρησιμοποιείται τόσο κατά το στάδιο της ανάκτησης δεδομένων όσο και της αποθήκευσης. Το μόνο που χρειάζεται να κάνετε ουσιαστικά είναι να συμπληρώσετε κατάλληλα αυτή τη συνάρτηση. Για να κάνει τα πράγματα ακόμη ευκολότερα η τάξη CDWordArray γνωρίζει από μόνη της τη διαδικασία serialisation.

Ανοίξτε συνεπώς το αρχείο sampdoc.cpp και βρείτε τη συνάρτηση Serialize. Αλλάξτε την ώστε να έχει την παρακάτω μορφή:

```
void CTestDoc :: Serialize (CArchive& ar)

{

x.Serialize (ar);
y.Serialize (ar);

}
```

Αυτό ήταν όλο. Οι μεταβλητές x και y θα αναλάβουν μόνες τους όλες τις λεπτομέρειες και θα γνωρίζουν αυτόματα πότε έχουμε διαδικασία load ή save. C++ για τεμπέληδες, δηλαδή...

ΒΗΜΑ 3ο: ΜΕΤΑΤΡΟΠΗ ΤΗΣ ΤΑΞΗΣ VIEW

Αρχικά θα προσθέσουμε μια μεταβλητή-μέλος στην τάξη View για να αποθηκεύουμε το μέγεθος των τετραγώνων που σχεδιάζει ο χρήστης. Αργότερα θα δημιουργήσουμε και ένα dialog box που θα μας επιτρέπει να αλλάζουμε την τιμή αυτή και να σχεδιάζουμε έτσι τετράγωνα διαφορετικού μεγέθους. Ανοίξτε λοιπόν το αρχείο testview.h και βρείτε τον τομέα των public attributes. Προσθέστε την ακόλουθη δήλωση:

```
int w;
```

Τώρα, στο αρχείο testview.cpp βρείτε τον constructor της τάξης view και προσθέστε τη γραμμή:

```
w = 5
```

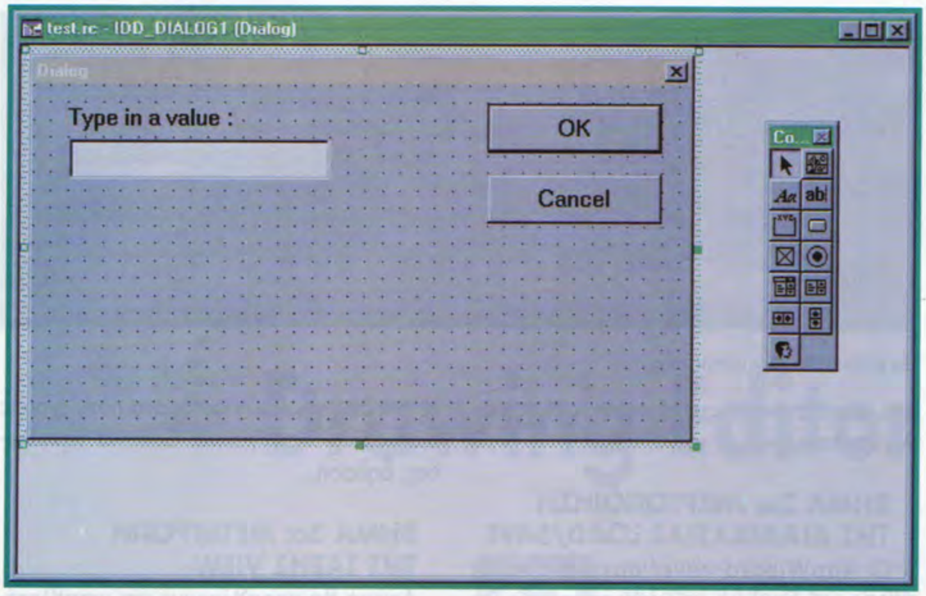
Απλώς δίνουμε, όπως καταλαβαίνετε, μια αρχική τιμή μεγέθους.

Στο ίδιο αρχείο, προσθέτουμε μια νέα συνάρτηση. Αυτή μπορεί να δημιουργηθεί πολύ εύκολα, με τη βοήθεια του Class Wizard και θα περιέχει τα εξής:

```
void CTestView::OnMouseMove(UINT nFlags,
  CPoint point)
{
// TODO: Add your message handler code here
  and/or call default

CTestDoc* pDoc = GetDocument();

ASSERT_VALID(pDoc);
```



Η δημιουργία ενός dialog box και η προσθήκη των controls είναι σχετικά απλή υπόθεση, μέσα από το drag'n'drop περιβάλλον του Resource Editor.

```
if (nFlags == MK_LBUTTON)
{
  CClientDC dc(this);
  dc.Rectangle(point.x, point.y, point.x+w,
   point.y+w);
 pDoc->x.Add(point.x);
 pDoc->y.Add(point.y);
 pDoc->SetModifiedFlag();
 }

CView::OnMouseMove(nFlags, point);
}
```

ΒΗΜΑ 4ο: ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ ΤΩΝ EXPOSURE EVENTS

Η ονομασία ακούγεται αρκετά παράξενη, αλλά πρόκειται για τα μηνύματα τύπου WM_PAINT που δέχεται η εφαρμογή μας και την ενημερώνουν ότι πρέπει να "εκθέσει" τα περιεχόμενα του παραθύρου, διότι κάτι τέτοιο έχει απαιτηθεί λόγω των συνθηκών. Αμέσως καλεί τη συνάρτηση OnDraw. Αυτό συμβαίνει δηλαδή όταν για κάποιο λόγο υπάρχει ανάγκη επανασχεδίασης και πρέπει το πρόγραμμά μας να ανταποκριθεί. Ανοίξτε λοιπόν το αρχείο sampview.cpp και προσθέστε ή αλλάξτε τη συνάρτηση OnDraw, ώστε να περιέχει τα εξής:

```
// CTestView drawing

void CTestView::OnDraw(CDC* pDC)
{
// TODO: add draw code for native data here

 CTestDoc* pDoc = GetDocument();
 ASSERT_VALID(pDoc);
 int i;
 for (i=0; i<pDoc->x.GetSize(); i++)
 pDC->Rectangle(pDoc->x[i], pDoc->y[i], pDoc-
   >x[i]+w, pDoc->y[i]+w);

}
```

Αυτή η συνάρτηση είναι αρκετά απλή. "Ρωτάει" τους πίνακες πόσα στοιχεία έχουν και μέσω ενός επαναληπτικού βρόγχου for σχεδιάζει όλα τα σημεία που έχει εισαγάγει έως τώρα ο χρήστης.

Μέχρι τώρα λοιπόν, φτάσαμε την εφαρμογή μας αρκετά μακριά. Η τάξη Document διατηρεί μια δομή δεδομένων και υλοποιεί τις διαδικασίες load/save.

Η τάξη View χειρίζεται τα δεδομένα όταν ο χρήστης μετακινεί το mouse για να ζωγραφίσει και επιπλέον φροντίζει για τις διαδικασίες της επανασχεδίασης. Εχουμε λοιπόν μια πλήρη πλατφόρμα εργασίας. Συγχαρητήρια!

Ναι, αλλά ένα πρόγραμμα δεν τελειώνει ποτέ. Θέλουμε να προσθέτουμε συνεχώς νέες δυνατότητες. Αντί λοιπόν το μέγεθος του τετραγώνου που σχεδιάζει ο χρήστης να μένει σταθερό στα 5 pixels, επιθυμία μας είναι να μπορούμε να το μεταβάλλουμε, με τη βοήθεια ενός απλού dialog box. Αυτό θα κάνουμε ευθύς αμέσως.

ΒΗΜΑ 5ο: ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΕΝΟΣ MENU OPTION

Για να εμφανιστεί το dialog box, πρέπει να διαθέσουμε μια επιλογή στο χρήστη από το κεντρικό menu του προγράμματος. Για το σκοπό αυτό πρέπει να δουλέψουμε με το αρχείο test.rc που περιέχει τους πόρους (resources) της εφαρμογής μας. Πρέπει να παρατηρήσουμε ότι η εφαρμογή μας έχει ουσιαστικά δύο menus. Το ένα, με όνομα IDR_MAINFRAME, είναι σχετικά μικρό και ενεργοποιείται όταν δεν υπάρχουν ανοικτά παράθυρα στο MDI framework. Οταν υπάρχουν όμως έγγραφα ανοικτά, που σημαίνει ότι ο χρήστης έχει αρκετές επιλογές διαθέσιμες, είναι ανάγκη να διαφοροποιηθεί και το menu. Σε αυτή την περίπτωση εμφανίζεται το menu IDR_TESTTYPE, το οποίο και πρόκειται εμείς να μεταβάλουμε.

Το αρχείο έχει διάφορες κατηγορίες από resources. Εμείς διαλέγουμε το menu και αυτομάτως ανοίγει ένα παράθυρο με το menu της εφαρμογής μας. Στο τέλος της μπάρας, υπάρχει ένα άδειο παραλληλόγραμμο, που περιμένει να δεχτεί την επόμενη προσθήκη μας. Εκεί κάνουμε ένα κλικ και προσθέτουμε "&Option". Ενα καινούριο παραλληλόγραμμο θα εμφανιστεί από κάτω, οπότε εμείς με ένα δεύτερο κλικ, προσθέτουμε την επιλογή "&Size". Δημιουργήσαμε λοιπόν ένα νέο menuδάκι, το οποίο μετακινούμε κατά βούληση στο σημείο που μας αρέσει καλύτερα. Αν κάνουμε τώρα διπλό κλικ στην επιλογή Size, θα δούμε ότι ο Resource Editor της Visual C++ έχει αντιστοιχίσει ήδη το κατάλληλο ID στο menu item που μόλις δημιουργήσαμε - το έχει καταγράψει ως ID_OPTION_SIZE. Στο dialog που εμφανίζεται, μπορούμε να ορίσουμε και άλλα χαρακτηριστικά, όπως αν θα είναι Pop-up, Grayed, Separator, Inactive, Checked κ.λπ. Ως εδώ καλά.

Το επόμενο βήμα είναι να συνδέσουμε το menu item με τον κώδικά μας. Εδώ θα έρθει πολύτιμος βοηθός μας ο Class Wizard. Οταν τον ενεργοποιήσουμε και επιλέξουμε το tab Message Maps, με ενεργοποιημένη την τάξη CTestView, θα δούμε ότι στη λίστα με τα Object IDs, υπάρχει μια εγγραφή με την ένδειξη ID_OPTIONS_SIZE. Τι έγινε εδώ;

Απλώς ο Class Wizard είναι αρκετά έξυπνος και γνωρίζει πως το menu item που προσθέσαμε ανήκει στην τάξη CTestView, οπότε ενεργεί ανάλογα. Στη λίστα Messages τώρα, διαλέγουμε COMMAND και μετά κάνουμε ένα κλικ στο κουμπί Add Function. O Class Wizard θα επιλέξει ένα προφανές όνομα για τη συνάρτηση που θέλουμε να συνδεθεί με το menu item. Πατάμε λοιπόν OK και αυτόματα δημιουργεί τη συνάρτηση OnOptionsSize. Οταν δηλαδή ο χρήστης διαλέξει το menu item ID_OPTIONS_SIZE καλείται η συνάρτηση OnOptionsSize, που ανήκει φυσικά στην τάξη CTestView. Το επόμενο βήμα είναι να διαλέξουμε, μέσα από τον Class Wizard πάντα, το button Edit Code (ενώ έχουμε διαλεγμένη τη συνάρτηση OnOptionsSize) και να τροποποιήσουμε τη συνάρτηση ως εξής:

```
void CTestView :: OnOptionsSize ( )

{

Beep(500, 500) ;

}
```

Οταν τώρα ο χρήστης διαλέξει από το menu Options/Size, θα ενεργοποιηθεί η συνάρτηση και θα ακούσει έναν ήχο. Τώρα λοιπόν που τη φτιάξαμε, καιρός να την αλλάξουμε για να εμφανίζει ένα dialog. Αυτό θα γίνει στο...

...ΒΗΜΑ 6ο: ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΤΟΥ DIALOG BOX

Για να προσθέσουμε ένα καινούριο κουτί διαλόγου στην εφαρμογή μας, η διαδικασία έχει ως εξής:

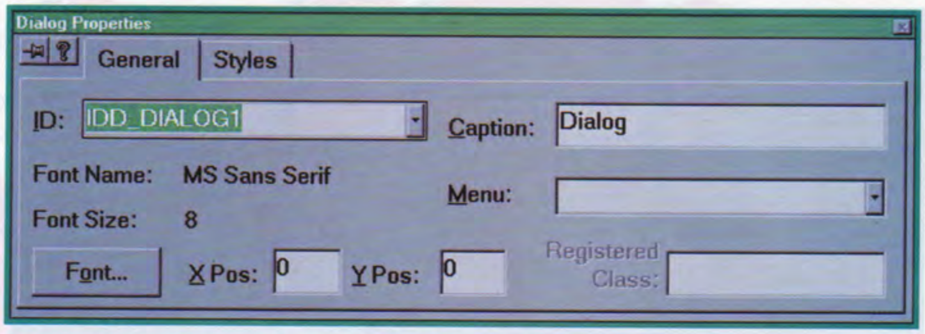
1) Δημιουργούμε το template/user interface του dialog (αυτό δηλαδή που θα βλέπει ο χρήστης στην οθόνη του) με τη βοήθεια του Resource Editor.

2) Δημιουργούμε μια νέα τάξη για το dialog.

3) Προσθέτουμε μεταβλητές DDX (Dialog Data eXchange) για τα διάφορα controls που περιλαμβάνει το κουτί διαλόγου.

4) Συνδέουμε το dialog με την υπόλοιπη εφαρμογή μας.

Ας τα δούμε όλα αυτά με τη σειρά. Η πρώτη μας κίνηση είναι να διαλέξουμε New από το menu Resources, στο περιβάλλον



Τα properties (χαρακτηριστικά) για το dialog box που μόλις κατασκευάσαμε.

της Visual C++ και στη συνέχεια Dialog για να σχεδιάσουμε ένα κουτί διαλόγου. Θα εμφανιστεί ένα στοιχειώδες Dialog box, με δύο buttons OK και Cancel και μια μικρή παλέτα από εργαλεία. Με τη βοήθεια αυτής της παλέτας και με μια απλή φιλοσοφία drag'n'drop, παίρνουμε το control της αρεσκείας μας και το σύρουμε/τοποθετούμε στην κατάλληλη θέση που εμείς επιθυμούμε. Στη δική μας περίπτωση δεν πειράζουμε τίποτε και απλά προσθέτουμε ένα Edit box, για να δίνει ο χρήστης την τιμή που θέλει. Αν κάνουμε ένα διπλό κλικ σε αυτό το Edit box, θα διαπιστώσουμε ότι ο Resource Editor φρόντισε πριν από μας για εμάς και του έδωσε το "όνομα" ID_EDIT1. Αν θέλετε το αλλάζετε. Το button OK έχει φυσικά το χαρακτηριστικό κωδικό ID_OK και πάει λέγοντας. Ολόκληρο το Dialog box έχει το IDD_DIALOG1.

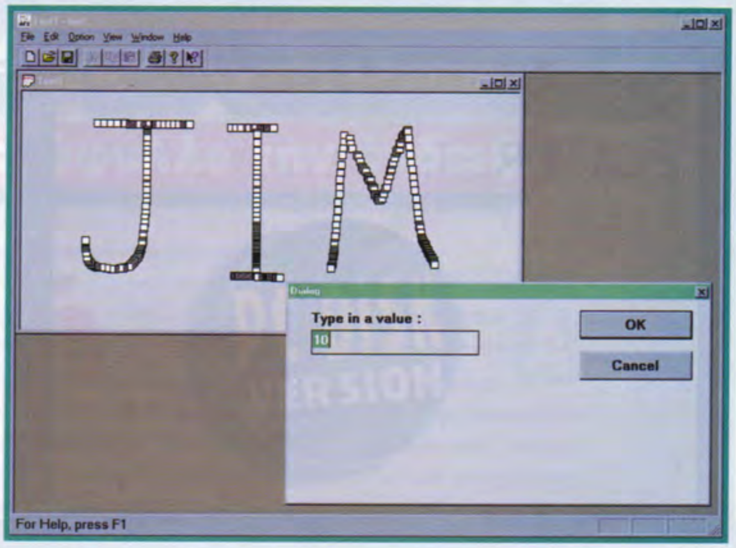
Με το dialog να είναι ακόμη ενεργό στην οθόνη μας, διαλέγουμε τον Class Wizard από το menu Project του compiler και τα υπόλοιπα είναι απλά. O Wizard υποθέτει, πολύ σωστά, ότι θέλουμε να δημιουργήσουμε μια τάξη για το φρέσκο Dialog μας, μια τάξη που θα αποτελεί ενδιάμεσο ανάμεσα στο user-interface/template του διαλόγου και την εφαρμογή μας. Κατά τη δημιουργία αυτής της τάξης, ο Class Wizard θα ζητήσει τα... στοιχεία μας. Στο πεδίο Class Name συμπληρώνουμε CSizeDlg, ενώ στο Class Type δίνουμε CDialog. Η εγγραφή Header File πρέπει να περιέχει την ένδειξη sizedlg.h και η Implementation File την sizedlg.cpp.

Τέλος, το πεδίο Dialog πρέπει να περιέχει το χαρακτηριστικό IDD_DIALOG1. Κάνουμε ένα κλικ στο κουμπί Create Class και είμαστε έτοιμοι. Απομένει τώρα να ανοίξουμε τη συνάρτηση OnOptionsSize, στο αρχείο testview.h και να την τροποποιήσουμε, ώστε να δείχνει:

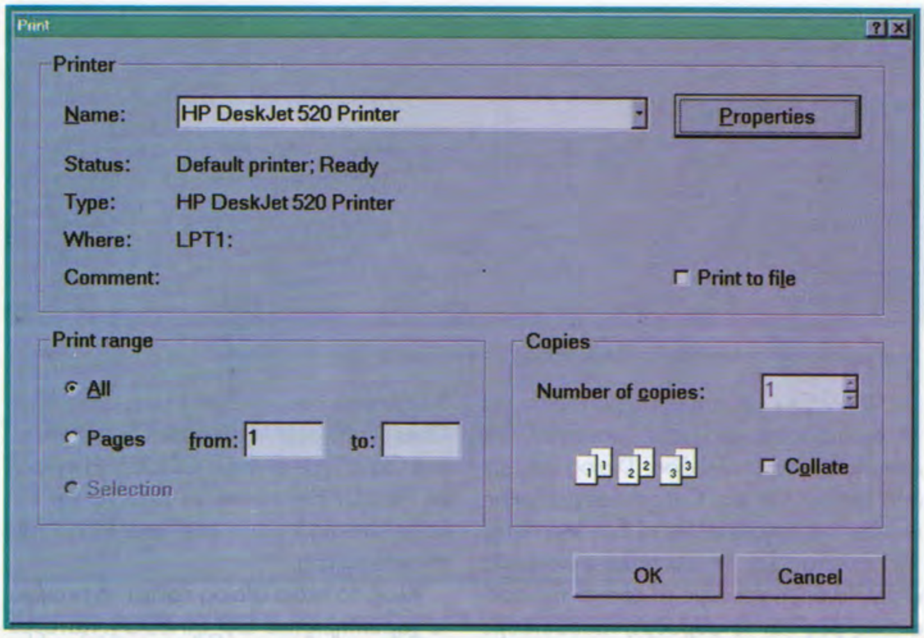
```
void CTestView :: OnOptionsSize ()

{

CSizeDlg dlg ;
dlg.DoModal ();
}
```



Το dialog εν δράσει. Αλλάξτε το μέγεθος των τετραγώνων σχεδίασης.



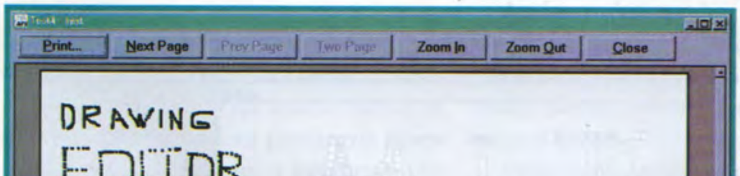
Ρυθμίζοντας τις παραμέτρους εκτύπωσης.

Δεν κάναμε κάτι δύσκολο εδώ. Δημιουργήσαμε ένα αντικείμενο της τάξης CSizeDlg και με τη συνάρτηση-μέλος DoModal το ενεργοποιήσαμε.

ΒΗΜΑ 7ο... ΚΑΙ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ

Υπομονή και κοντεύουμε. Θέλουμε τώρα να λάβουμε τα δεδομένα που θα πληκτρολογήσει ο χρήστης στο Edit box και να τα επεξεργαστούμε, αλλάζοντας την τιμή της μεταβλητής w (τη θυμάστε; είναι αυτή που καθορίζει το μέγεθος του τετραγώνου), με τη νέα τιμή που μας παρέχει το dialog box.

Από τον Class Wizard και πάλι, επιλέγουμε την τάξη CSizeDlg και από το tab διαλέγουμε Member Variables. Θέλουμε να προσθέσουμε μια μεταβλητή-μέλος στην τάξη CSizeDlg για να αποθηκεύουμε εκεί την τιμή του Edit box. Στη λίστα, κάντε ένα διπλό κλικ στο IDC_EDIT1. Θα εμφανιστεί ένα κουτί διαλόγου, όπου θέτουμε το πεδίο Member Variable Name σε m_size, το πεδίο Category σε Value και το πεδίο Variable Type σε UINT. Μετά θα εμφανιστούν τα πεδία Minimum Value και Maximum Value, όπου εισάγουμε τα όρια που επιθυμούμε να κινείται η μεταβλητή. Το πρόγραμμα δεν θα επιτρέψει στο χρήστη να δώσει κάτι που ξεφεύγει από τους περιορισμούς αυτούς, γίνεται δηλαδή automatic range checking. Τι καταφέραμε με όλα αυτά; Απλώς δημιουργήσαμε μια μεταβλητή DDX, την m_size, που είναι τύπου UINT (Unsigned INTeger, μη προσημασμένος ακέραιος).



Το print preview δείχνει τη σελίδα μας, προτού αποτυπωθεί στο χαρτί.

Η νέα αυτή μεταβλητή αντιστοιχίζεται -όπως καταλάβετε- στο Edit box και θα περιέχει πάντοτε αυτό που πληκτρολογεί ο χρήστης. Το έξυπνο που επιπλέον κάνει είναι ότι απαγορεύει στο χρήστη να εισαγάγει κάτι άλλο εκτός από ακέραιο, βγάζοντας αυτόματα ένα μήνυμα λάθους!

Επέμβετε για μία ακόμη φορά στη συνάρτηση OnOptionsSize, ώστε να περιέχει τα ακόλουθα:

```
void CTestView :: OnOptionsSize ()
{
CSizeDlg dlg ;
dlg.m_size = w;
if (dlg.DoModal() == IDOK)
w = dlg.m_size;
}
```

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ;

Χρειάζονται αρκετοί προγραμματιστές σε μια ομάδα ανάπτυξης λογισμικού, όσο εύκολα και αν δείχνουν τα σημερινά εργαλεία.

Οι χρήστες έχουν πλέον ιδιαίτερες απαιτήσεις και τα σοβαρά προγράμματα φτιάχνονται από ομάδες εργασίας. Εντούτοις, το πρόγραμμα που φτιάξαμε είναι αρκετά πλήρες, αφού ο χρήστης μπορεί να ζωγραφίσει κάτι, να αλλάξει το μέγεθος, να το αποθηκεύσει και να το φορτώσει στη μνήμη, ακόμη και να το τυπώσει (χωρίς δυνατότητες WYSIWYG βέβαια), αφού δει και το σχετικό print preview. Και όλα αυτά με ελάχιστο δικό μας κώδικα!

ΣΤΟ ΕΠΟΜΕΝΟ...

Θα δούμε το θέμα του συγχρονισμού θεωρήσεων και θα φτιάξουμε έναν απλό text editor. Ως τότε, μπορείτε να εξετάσετε τον κώδικα και το εκτελέσιμο αρχείο που υπάρχει στο CD.

Το directory WinDebug περιέχει την debug version, ενώ ο κατάλογος WinRel την έκδοση που διαθέτουμε στο κοινό. ■

HOW TO

Ασχολείστε με τον προγραμματισμό και κολλήσατε κάπου; Εχετε απορίες για τα "απόκρυφα" του υπολογιστή σας; Θέλετε να διεισδύσετε στα μυστικά του συστήματος και δεν ξέρετε πώς; Μην πανικοβάλλεστε. Εμείς είμαστε εδώ. Στείλτε μας τις απορίες σας με την ένδειξη "How to" στη διεύθυνση του περιοδικού. Να είστε σίγουροι πως θα κάνουμε ό,τι είναι δυνατό για να σας βοηθήσουμε.

του Κ. Βασιλάκη



DOS SHELL

Αγαπητό περιοδικό, I am back! Θα ήθελα λοιπόν για μία ακόμη φορά την πολύτιμη βοήθειά σου σε κάποια προβλήματα που με απασχολούν εδώ και καιρό. Συγκεκριμένα, κατασκευάζω εδώ και καιρό ένα DOS SHELL με Graphics User Interface (GUI).

Ενώ έχω καταφέρει να υλοποιήσω τις περισσότερες λειτουργίες (όπως π.χ. διαχείριση ποντικιού, γραφικά κ.λπ.), παρ' όλα αυτά υπάρχουν κάποια προβλήματα τα οποία δεν έχω καταφέρει να λύσω. Εδώ να σημειώσω ότι φτιάχνω το πρόγραμμα αυτό χρησιμοποιώντας τις γλώσσες προγραμματισμού QUICK BASIC 4.0, QBASIC και TURBO PASCAL 7.0. Εχουμε και λέμε, λοιπόν:

α) FONTS: Πώς θα μπορέσω να εμφανίσω άλλους τύπους και μεγέθη γραμμάτων μέσα από την QUICK BASIC ή την PASCAL; Πώς μπορώ να διαχειριστώ τα αρχεία γραμματοσειρών των WINDOWS με τις γλώσσες προγραμματισμού που ανέφερα; Πώς μπορώ να φτιάξω ένα δικό μου αρχείο γραμματοσειρών και να το διαχειριστώ;

β) Θα ήθελα μια ρουτίνα αντιγραφής αρχείου σε BASIC με έλεγχο λαθών. (Ως απάντηση δεν θέλω την εντολή SHELL "COPY παράμετροι", χε! χε!)

γ) Θα μπορούσες να επαναδημοσιεύσεις το πρόγραμμα BASIC το οποίο φόρτωνε τα αρχεία του προγράμματος δημιουργίας sprites "BINED"; (Το είχες δημοσιεύσει σε αυτήν τη στήλη σε παλιότερο τεύχος. Αυτό δεν έχει βέβαια σχέση με το πρόγραμμα που θέλω να φτιάξω!)

δ) Κάτι τελευταίο τώρα: Το πρόγραμμα GetScr, το οποίο σώζει μια οθόνη σε αρχείο ικανό να διαβαστεί από την BASIC, δεν φαίνεται να κάνει καλά τη δουλεία του, γιατί το αρχείο ΔΕΝ φορτώνεται από την BASIC. Παρόλο που έδωσα παραμέτρους κ.λπ. σωστά. Ελεγξα και το πρόγραμμα Pascal (GetScr) και το πρόγραμμα BASIC το οποίο φορτώνει το αρχείο. Δεν βρίσκω όμως λάθη για αυτό σου στέλνω τις λίστες για να τις ελέγξεις. Θα ήθελα να μου πεις και τι παραμέτρους να δίνω στο πρόγραμμα για να σώζει ΟΛΗ την οθόνη (για 16 και 256 χρώματα).

Φιλικά,
Παπαδάκης Χρήστος

ΥΓ. 1: Μπορεί να με μισήσετε για τις μεγάλες και δύσκολες (ίσως) ερωτήσεις. Μα μένω στην επαρχία (στη Σύρο συγκεκριμένα) και εδώ δεν υπάρχει κανένας για να βοηθήσει τους επίδοξους προγραμματιστές. Αν και έχω κάνει αρκετά ξενύχτια για να λύσω αυτά τα προβλήματα, και ας είχα την άλλη μέρα σχολείο (δεν το έχω βγάλει ακόμα, βλέπετε είμαι 15 χρόνων!), άκρη δεν βρήκα. Εξάλλου θα λυθούν σίγουρα και απορίες άλλων.

ΥΓ. 2: Διαβάζω το περιοδικό από το πρώτο τεύχος (αχ! εποχές κι εκείνες) και το βρίσκω ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΟ!

ΥΓ. 3: ΘΑ ΣΑΣ ΣΤΕΙΛΩ ΚΑΠΟΙΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΜΟΥ ΓΙΑ ΤΗ ΔΙΣΚΕΤΑ ΣΑΣ! ΣΑΣ ΧΑΙΡΕΤΩ ΟΛΟΥΣ!!! ΓΕΙΑ ΧΑΡΑ !!!

✔ α) Δυστυχώς για τις γραμματοσειρές θα σε απογοητεύσουμε, καθώς η διαχείριση αρχείων γραμματοσειρών (ειδικά των γραμματοσειρών πραγματικού τύπου των Windows 3.1) είναι ιδιαίτερα πολύπλοκη. Πάντως, ένας σχετικά απλός τρόπος για να αλλάξεις το μέγεθος της γραμματοσειράς που χρησιμοποιείται (πιο συγκεκριμένα να το μικρύνεις) στις κάρτες οθόνης EGA και VGA είναι να καθορίσεις ότι η οθόνη θα έχει 50 γραμμές, αντί για 25 που έχει συνήθως. Η εντολή για αυτήν τη ρύθμιση είναι:

```
mode con lines=50
```

β) Το πρόγραμμα που φαίνεται στην ακόλουθη λίστα δείχνει τον τρόπο αντιγραφής αρχείου με έλεγχο λαθών. Φυσικά, είναι πιο πολύπλοκο από την εντολή SHELL "COPY παράμετροι"

```
' *** Αρχείο COPY.BAS ***
' Σταθερές για εκτύπωση λαθών
CONST OpenSource = 0,
   OpenDest = 1
CONST ReadSource = 2,
   WriteDest = 3

' Ενδιάμεση μνήμη 8192 bytes
' για πιο γρήγορη αντιγραφή.
Buffer$ = STRING$(8192, " ")
INPUT "Δώστε το όνομα του
   αρχείου αφετηρίας: ", Source$
INPUT "Δώστε το όνομα του
   αρχείου προορισμού: ", Dest$
ON ERROR GOTO CopyError
HasError = 0
Done = 0
Operation = OpenSource
' Ελεγχος για ύπαρξη του αρχείου
   αφετηρίας
OPEN Source$ FOR INPUT AS #1
IF (HasError) THEN STOP
' Κλείσιμο του αρχείου για να
   ανοιχθεί
' με τρόπο προσπέλασης BINARY
CLOSE #1
OPEN Source$ FOR BINARY AS
   #1
IF (HasError) THEN STOP
Operation = OpenDest
'Προσωρινή απενεργοποίηση του
' χειρισμού σφαλμάτων
ON ERROR GOTO IgnoreError
' Διαγραφή του αρχείου
   προορισμού,
' αν υπάρχει
KILL Dest$
' Επανενεργοποίηση του
   χειρισμού
```

```
' σφαλμάτων
ON ERROR GOTO CopyError
OPEN Dest$ FOR BINARY AS #2
IF (HasError) THEN
CLOSE #1
STOP
END IF
RemainingBytes = LOF(1)
WHILE ((HasError = 0) AND (Done = 0))
' Προσαρμογή του μεγέθους της ενδιάμεσης
' μνήμης στο πλήθος των υπολειπόμενων bytes
IF (RemainingBytes < 4096) THEN
Buffer$ = STRING$(RemainingBytes, " ")
RemainingBytes = 0
ELSE
RemainingBytes = RemainingBytes - 4096
END IF
' Ανάγνωση από το αρχείο αφετηρίας
Operation = ReadSource
GET #1, , Buffer$
' Αν δεν προέκυψε σφάλμα κατά την ανάγνωση,
' τότε τα δεδομένα γράφονται στο αρχείο προορισμού
IF (HasError = 0) THEN
Operation = WriteDest
PUT #2, , Buffer$
END IF
' Αν αντιγράφηκαν όλα τα δεδομένα,
' τότε η διαδικασία τελείωσε.
IF (RemainingBytes = 0) THEN
Done = 1
END IF
WEND
CLOSE #1
CLOSE #2
' Διαγραφή του αρχείου προορισμού, αν
' συνέβη σφάλμα κατά την αντιγραφή
ON ERROR GOTO IgnoreError
IF (HasError <> 0) THEN KILL Dest$
ON ERROR GOTO 0
END
CopyError:
' Τύπωμα του κατάλληλου μηνύματος σφάλματος
' και θέση της μεταβλητής ένδειξης σφάλματος HasErr
WhichError = ERR
HasError = 1
SELECT CASE WhichError
CASE 53:
PRINT "Αδύνατο να ανοιχθεί το αρχείο ";
IF (Operation = OpenSource) THEN
PRINT "αφετηρίας "; Source$
ELSE
PRINT "προορισμού "; Dest$
END IF
CASE 57:
PRINT "Πρόβλημα με τη συσκευή εισόδου/εξόδου για το αρχείο ";
IF ((Operation = OpenSource) OR (Operation = ReadSource)) THEN
PRINT "αφετηρίας "; Source$
ELSE
PRINT "προορισμού "; Dest$
END IF
CASE 61:
PRINT "Ο δίσκος προορισμού είναι πλήρης"
CASE 64:
PRINT "Άκυρο όνομα αρχείου ";
IF (Operation = OpenSource) THEN
PRINT "αφετηρίας "; Source$
ELSE
PRINT "προορισμού "; Dest$
END IF
CASE 67:
PRINT "Δεν υπάρχουν άλλα διαθέσιμα αρχεία"
CASE 70:
PRINT "Ο δίσκος προορισμού είναι προστατευμένος από εγγραφή"
CASE 71:
PRINT "Η μονάδα δίσκου ";
IF ((Operation = OpenSource) OR (Operation = ReadSource)) THEN
PRINT "αφετηρίας ";
ELSE
PRINT "προορισμού ";
END IF
PRINT "δεν είναι έτοιμη"
CASE 72:
PRINT "Σφάλμα στο μαγνητικό μέσο της μονάδας δίσκου ";
IF ((Operation = OpenSource) OR (Operation = ReadSource)) THEN
PRINT "αφετηρίας"
ELSE
PRINT "προορισμού"
END IF
CASE 75:
PRINT "Σφάλμα προσπέλασης για το αρχείο/διαδρομή ";
IF ((Operation = OpenSource) OR (Operation = ReadSource)) THEN
PRINT "αφετηρίας"
ELSE
PRINT "προορισμού"
END IF
CASE 76:
PRINT "Δεν βρέθηκε η διαδρομή ";
IF ((Operation = OpenSource) OR (Operation = ReadSource)) THEN
PRINT "αφετηρίας "; Source$
ELSE
PRINT "προορισμού "; Dest$
END IF
END SELECT
IgnoreError:
WhichError = ERR
RESUME NEXT
```

γ) Το πρόγραμμα που διαβάζει τις φιγούρες που σχεδιάζονται με την εφαρμογή BINED φαίνεται στη λίστα που ακολουθεί.

```
REM *** Αρχείο READBINE.BAS ***
INPUT "Δώστε το όνομα του αρχείου που περιέχει τη φιγούρα", F$
OPEN F$ FOR INPUT AS #1
REM Ανάγνωση της επικεφαλίδας του αρχείου που
REM περιέχει τον αριθμό αντικειμένων, την
REM οριζόντια και κάθετη διάσταση των φιγούρων.
INPUT #1, NumItems, Horizontal, Vertical
REM Δέσμευση χώρου για την αποθήκευση των αντικειμένων
DIM Sprite%(NumItems, Vertical, Horizontal)
DIM Title$(NumItems)
DIM Hor%(NumItems), Ver%(NumItems)
DIM XorFlag%(NumItems), Time%(NumItems)
REM Η κατάσταση οθόνης πρέπει να υποστηρίζει 16 χρώματα,
REM επιλέξιμα από 64
SCREEN 9
REM Ανάγνωση από το αρχείο και καθορισμός της παλέτας
FOR I = 0 TO 15
INPUT #1, P
PALETTE I, P
NEXT I
REM Ανάγνωση των δεδομένων της κάθε φιγούρας και
REM αποθήκευση στους κατάλληλους πίνακες.
FOR I = 1 TO NumItems
REM Ανάγνωση του τίτλου
INPUT #1, Title$(I)
REM Ανάγνωση των παραμέτρων Hor, Vert, XorFlag και Time
INPUT #1, Hor%(I), Ver%(I), XorFlag%(I), Time%(I)
REM Ανάγνωση των χρωμάτων των
REM εικονοστοιχείων της φιγούρας
FOR V = 1 TO Vert
FOR H = 1 TO Horizontal
INPUT #1, Sprite%(I, V, H)
NEXT H
NEXT V
NEXT I
CLOSE #1
REM Εμφάνιση των φιγούρων στην οθόνη
```

```
FOR I = 1 TO NumItems
CLS
LOCATE 1, 1
PRINT "Φιγούρα ", Title$(I)
FOR V = 1 TO Vert
FOR H = 1 TO Horizontal
PSET (64 + H + Hor(I), 64 + V +
    Ver(I)), Sprite%(I, V, H)
NEXT H
NEXT V
LOCATE 2, 1
PRINT "Press ENTER to continue";
WHILE INKEY$ <> CHR$(13)
WEND
NEXT I
```

δ) Το πρόβλημα βρίσκεται στην εντολή Write(Outfile, GetPoint(X, Y),''); και πιο συγκεκριμένα στην απουσία ενός κενού (space), ανάμεσα στα εισαγωγικά. Με άλλα λόγια, η εντολή θα πρέπει να είναι Write(Outfile, GetPoint(X, Y),' ');

LOW LEVEL ΑΠΟΡΙΕΣ

Αγαπητό PC Master, Είναι η τρίτη φορά που σου γράφω και ανανεώνω τα συγχαρητήριά μου. Θα περάσω όμως αμέσως στα προβλήματά μου.

1. Οταν γίνεται boot και το BIOS διαβάζει το boot sector του δίσκου, ποιες είναι οι αρχικές τιμές των καταχωρητών (βασικά CS:IP).

2. Οι παράμετροι για τις λειτουργίες 02-03 του interrupt 13h είναι ο αρχικός sector (CL), το πλήθος των sectors (AL), το track (CH) και το head (DH). Πόσους τομείς έχει ένα track και πόσους μία κεφαλή; Αν αυτές οι τιμές διαφέρουν από δίσκο σε δίσκο, πώς μπορώ να τις εντοπίζω;

3α. Ποιες είναι οι παράμετροι της λειτουργίας 89h του interrupt 15h;

3β. Το πρόγραμμα MEM με πληροφορεί ότι όταν είναι φορτωμένο το HIMEM.SYS, η XMS μνήμη δεν μπορεί να προσπελαστεί με το interrupt 15h. Πώς μπορώ να την προσπελάσω όταν το HIMEM.SYS δεν είναι στη μνήμη;

4. Ποιος είναι ο scan κωδικός πληκτρολογίου για το συνδυασμό CTRL-ALT-DEL;

5. Τι κάνουν οι εντολές STI, CLI, STD, CLD, WAIT, CLC, STC, LOCK, HLT, CBW και CWD της assembly;

6. Σε ποιο ακριβώς sector υπάρχει το FAT δισκέτας/σκληρού; Σε πόσα bytes (ή clusters) αναλογεί ένα byte του FAT; Πώς θα μπορέσω να μαρκάρω μία περιοχή π.χ. ως used, free ή bad;

7. Πώς μπορώ να αλλάξω το μέγεθος του αρχείου χωρίς να φαίνεται η αλλαγή με DIR;

8. Πώς μπορώ να φορμάρω έναν sector του σκληρού ή της δισκέτας;

9. Πώς χρησιμοποιείται και ποιες είναι οι παράμετροι της λειτουργίας 44h του interrupt 21h;

10. Πώς χρησιμοποιείται το interrupt 2fh μέσα από προγράμματα που τρέχουν σε protected mode;

11. Ποιες είναι οι παράμετροι των λειτουργιών των interrupts 25h-26h;

12. Οταν αφήνω TSR ένα πρόγραμμα (τοποθετώντας το word 0001 στη διεύθυνση ES-1:0000h) και αλλάζω το όνομά του (που βρίσκεται στη διεύθυνση ES-1:0008h) συμβαίνει το εξής "κουφό": ενώ το MSD μου δείχνει κανονικά το νέο όνομα στη μνήμη, το MEM μου δείχνει παύλες. Τι συμβαίνει;

13. Θα ήθελα πληροφορίες για τη δομή του header ενός EXE προγράμματος.

14. Τι είναι το PSP ενός προγράμματος; Ποια η δομή του;

15. Εφτιαξα μία δισκέτα που στο boot sector της τοποθέτησα κάποιες εντολές που κάνουν ορισμένα πράγματα. Πώς μετά την εκτέλεσή τους θα καλέσω το interrupt 19h, ώστε να γίνει boot ή όχι (ανάλογα τη δισκέτα).

16. Πώς χρησιμοποιείται το interrupt 28h;

17. Το handler του interrupt 13h είναι πάντα στη διεύθυνση 0070h:0774h;

18. Οταν καλώ τη λειτουργία 4bh του int 21h φορτώνεται και εκτελείται το πρόγραμμα που θέλω. Πώς μπορώ να το φορτώσω σαν overlay και να το καλέσω, όποτε θέλω αργότερα;

19. Προσπαθώ να κάνω animation σε κατάσταση 19 VGA (320x200x256 colors). Θα ήθελα μία ρουτίνα που να μεταφέρει (δηλαδή να σέρνει) το pixel που οι συντεταγμένες του είναι στους AX-BX στη διεύθυνση που καθορίζεται από τους CX-DX, αλλά με τέτοιον τρόπο ώστε να επιτευχθεί μεταφορά σχεδόν ευθεία (δηλ. να μετακινείται το pixel όταν η νέα διεύθυνση δεν είναι στην ευθεία ή στη διαγώνιο των τετραγώνων).

20. Τελευταίο (ουφ!): Στο Larry 6, πώς θα ανοίξω το φράχτη; Πώς θα ανοίξω την πόρτα του electroshock room; (Εχω τοποθετήσει το καλώδιο στη σχισμή, αλλά δεν ανοίγει η πόρτα του δωματίου). Και τέλος, πού θα βρω το λάστιχο για τη βουτιά;

Σας κούρασα; Δεν νομίζω (γκρρρ!)...
Ευχαριστώ πολύ,
Χουρδάκης Μιχαήλ

ΥΓ. 1: Και ένα hint για όσους έχουν το PACMANIA: στο offset 4102 υπάρχει η εντολή DEC WORD PTR [BX + 1DDA] που μειώνει τον αριθμό των ζωών κάθε φορά που χάνει. Αλλάζοντας την εντολή αυτή σε INC WORD PTR [BX + 1DDA] έχουμε άπειρες ζωές. Η αλλαγή γίνεται εάν αλλάξουμε τη σειρά των bytes που αντιπροσωπεύουν την εντολή DEC, η οποία είναι

0FFH, 8FH, 0DAH, 1DH σε 0FFH, 87H, 0DAH, 1DH τα οποία αντιπροσωπεύουν την εντολή INC.

ΥΓ. 2: Συλλογή από bugs: POLICE QUEST 1 (old): Αν θες να βάλεις τις χειροπέδες στο μεθυσμένο από μπροστά, μην του ανοίξεις την πόρτα, αλλά μπες εσύ μέσα και φύγε!

SPACE QUEST 5: Οταν χάσεις, πατώντας το ENTER μόλις βγουν τα εικονίδια, μπορεί να σε πετάξει στο DOS!!

✔ 1. Οταν εκκινείται ο υπολογιστής, το ζεύγος καταχωρητών CS:IP παίρνει την τιμή FFFFh:0000h. Εκεί βρίσκεται κώδικας που αρχικοποιεί τον υπολογιστή και διαβάζει τον τομέα εκκίνησης από τη δισκέτα ή το δίσκο.

2. Για τους σκληρούς δίσκους δεν είναι καθόλου εύκολο να εξάγουμε αυτή την πληροφορία, μια και είναι αποθηκευμένη μόνο μέσα σε πίνακες του BIOS, στους οποίους δεν έχουμε άμεση πρόσβαση. Για τις δισκέτες τα πράγματα είναι ευκολότερα, καθώς μπορούμε να διαβάσουμε τον τομέα εκκίνησης της δισκέτας (κεφαλή 0, τροχιά 0, τομέας 0), ο ο-

ποίος περιέχει το byte περιγραφής μέσου (byte 21), το οποίο μας πληροφορεί για τα φυσικά χαρακτηριστικά της δισκέτας. Πιο συγκεκριμένα, οι τιμές του byte περιγραφής μέσου έχουν τις ακόλουθες σημασίες:

0f0h: Δισκέτα 3.5", 2 πλευρές, 80 τροχιές, 18 τομείς/τροχιά.

0f9h: Είτε δισκέτα 5.25" με 2 πλευρές, 80 τροχιές, 15 τομείς/τροχιά, είτε δισκέτα 3.5" με 2 πλευρές, 80 τροχιές, 9 τομείς/τροχιά.

0fah: Είτε δισκέτα 5.25" με 1 πλευρά, 80 τροχιές, 8 τομείς/τροχιά, είτε δισκέτα 3.5" με 1 πλευρά, 80 τροχιές, 8 τομείς/τροχιά.

0fbh: Είτε δισκέτα 5.25" με 2 πλευρές, 80 τροχιές, 8 τομείς/τροχιά, είτε δισκέτα 3.5" με 2 πλευρές, 80 τροχιές, 8 τομείς/τροχιά.

0fch: Δισκέτα 5.25", 1 πλευρά, 40 τροχιές, 9 τομείς/τροχιά.

0fdh: Δισκέτα 5.25", 2 πλευρές, 40 τροχιές, 9 τομείς/τροχιά.

0feh: Δισκέτα 5.25", 1 πλευρά, 40 τροχιές, 8 τομείς/τροχιά.

0ffh: Δισκέτα 5.25", 2 πλευρές, 40 τροχιές, 8 τομείς/τροχιά.

Το πρόγραμμα που ακολουθεί δείχνει πώς μπορούμε να διαβάσουμε το byte περιγραφής μέσου μιας δισκέτας (το πρόγραμμα δεν λειτουργεί για σκληρούς δίσκους).

```
{*** FILE BOOTSEC.PAS ***}
Program BootSector;

Uses DOS;
Procedure
  GetMediaDescByte(Drive:
  Byte; Var MediaDescByte: Byte;
  Var Valid: Boolean);
{Ανάγνωση του byte περιγραφής
  μέσω μιας δισκέτας.}
Var
Buffer: Array[0..511] Of Byte;
Regs: Registers;
Begin
If (Drive > 1) Then
Valid := FALSE
Else
Begin
{Τοποθέτηση των παραμέτρων
  στους καταχωρητές.}
Regs.DL := Drive;
Regs.AH := 2;
Regs.AL := 1;
Regs.CH := 0;
Regs.CL := 1;
Regs.DH := 0;
Regs.ES := Seg(Buffer);
Regs.BX := Ofs(Buffer);
{Ανάγνωση του τομέα 0}
Intr($13, Regs);
{Επιστροφή αποτελεσμάτων μόνο
  αν η ανάγνωση ήταν επιτυχής.}
If ((Regs.Flags And 1) <> 0) Then
Valid := FALSE
Else
Begin
MediaDescByte := Buffer[21];
Valid := TRUE;
End;
End;
End;

Var
Drive: Byte;
ValidDrive: Boolean;
MediaDescByte: Byte;
Begin
Write('Δώστε τον κωδικό της
  μονάδας δίσκου (0 = A:, 1 =
  B:): ');
ReadLn(Drive);
GetMediaDescByte(Drive,
  MediaDescByte, ValidDrive);
If (ValidDrive) Then
WriteLn('Το byte περιγραφής
  μέσου της μονάδας ', Chr(Drive
  + Ord('A')), ': είναι ',
  MediaDescByte)
Else
WriteLn('Άκυρη μονάδα δίσκου.');
End.
```

3α. Η λειτουργία 89h της διακοπής 15h είναι ιδιαίτερα επικίνδυνη, καθώς εισάγει τον επεξεργαστή σε προστατευμένη κατάσταση, κάτι που έχει συνήθως ως

αποτέλεσμα να "κολλάει" ή να επανεκκινεί ο υπολογιστής. Θα πρέπει να διαβάσεις κάποιο βιβλίο που να εξηγεί τη λειτουργία της προστατευμένης κατάστασης (protected mode). Τα βιβλία αυτά έχουν, πέραν των παραμέτρων που ζητάς, και τον τρόπο επανόδου του υπολογιστή στην πραγματική κατάσταση (real mode), που είναι απαραίτητη για να κληθούν οι υπηρεσίες του DOS και του BIOS.

3Β. Μόνο όταν ο επεξεργαστής βρίσκεται σε προστατευμένη κατάσταση, έτσι ώστε να μπορεί να διευθυνσιοδοτήσει πάνω από 1MB μνήμης.

4. Δεν υπάρχει κωδικός σάρωσης για το συνδυασμό πλήκτρων CTRL-ALT-DEL. Η διαδικασία εξυπηρέτησης της διακοπής 9 (διακοπή πληκτρολογίου) ανιχνεύει τον κωδικό σάρωσης του πλήκτρου DEL και ελέγχει αν τα πλήκτρα CTRL και ALT είναι πατημένα.

5. Οι εντολές STI και CLI επιτρέπουν και απαγορεύουν αντίστοιχα στον επεξεργαστή να ανταποκριθεί στα σήματα διακοπής που λαμβάνει.

Η εντολή CLD ορίζει ότι οι καταχωρητές SI και DI θα αυξάνονται από τις εντολές LODS, STOS και MOVS, ενώ η εντολή STD ορίζει ότι οι καταχωρητές αυτοί θα μειώνονται.

Η εντολή WAIT αναγκάζει τον επεξεργαστή να περιμένει μέχρι να γίνει ενεργός ο ακροδέκτης του TEST, επιτρέποντας έτσι το συγχρονισμό με το μαθηματικό συνεπεξεργαστή.

Οι εντολές STC και CLC θέτουν και καθαρίζουν, αντίστοιχα, την ένδειξη κρατουμένου (carry flag).

Το πρόθεμα LOCK μπορεί να χρησιμοποιηθεί πριν από οποιαδήποτε εντολή και έχει ως αποτέλεσμα να κλειδώνεται η αρτηρία δεδομένων του συστήματος κατά τη διάρκεια της εντολής. Με αυτό τον τρόπο, ο επεξεργαστής εξασφαλίζει αποκλειστική πρόσβαση στη μνήμη.

Η εντολή HLT αναγκάζει τον επεξεργαστή να περιμένει μέχρι να έρθει εξωτερικό σήμα διακοπής ή σήμα reset.

Η εντολή CBW θέτει όλα τα bits του καταχωρητή AH στην τιμή του bit 7 του καταχωρητή AL. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα να μετατρέπεται το προσημασμένο byte που είναι αποθηκευμένο στον καταχωρητή AL σε προσημασμένη λέξη, που αποθηκεύεται στον καταχωρητή AX. Αντίστοιχα, η εντολή CWD θέτει όλα τα bits του καταχωρητή DX στην τιμή του bit 15 του καταχωρητή AX. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα να μετατρέπεται η προσημασμένη λέξη που είναι αποθηκευμένη στον καταχωρητή AX σε προσημασμένη διπλή λέξη, η οποία αποθηκεύεται στο ζεύγος καταχωρητών DX:AX.

6. Στο byte 15 του τομέα εκκίνησης του σκληρού δίσκου ή της δισκέτας (το πρώτο byte αριθμείται με το 0) βρίσκεται ο αριθμός δεσμευμένων τομέων του δίσκου/δισκέτας. Ο πίνακας κατανομής αρχείων (FAT) βρίσκεται αμέσως μετά τους δεσμευμένους τομείς. Για να χαρακτηρίσουμε μία ενότητα (cluster) ως χρησιμοποιούμενη, ελεύθερη ή κατεστραμμένη, πρέπει να καταχωρίσουμε τον κατάλληλο κωδικό στον πίνακα κατανομής αρχείων. Η τιμή 0 σημαίνει ότι η ενότητα είναι ελεύθερη. Μία κατεστραμμένη ενότητα υποδεικνύεται από μία καταχώριση με τιμή 0ff7h, για δίσκους/δισκέτες με πίνακα κατανομής αρχείων 12 bits ή με τιμή 0fff0h, για δίσκους/δισκέτες με πίνακα κατανομής αρχείων 16 bits. (Ενας δίσκος/δισκέτα έχει πίνακα κατανομής αρχείων 12 bits αν έχει συνολικά λιγότερες από 4,096 ενότητες. Στην αντίθετη περίπτωση έχει πίνακα κατανομής αρχείων 16 bits.)

7. Αλλάζοντας τις καταχωρίσεις στον πίνακα κατανομής αρχείων, χωρίς να τροποποιηθεί η καταχώριση καταλόγου (directory) του αρχείου. Μετά από μία τέτοια αλλαγή, πιθανότατα θα δημιουργηθούν προβλήματα στην προσπέλαση του αρχείου μέσω του DOS.

8. Μέσω της λειτουργίας 5 της διακοπής 13h.

9. Η λειτουργία 44h της διακοπής 21h χρησιμοποιείται για αποστολή εντολών εισόδου/εξόδου (IOCTL) σε φυσικές συσκευές. Η ακριβής κωδικοποίηση των εντολών εξαρτάται από τη συσκευή στην οποία αυτές αποστέλλονται, για παράδειγμα, οι εντολές που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη σειριακή θύρα είναι διαφορετικές από τις εντολές που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για το δίσκο. Οπως γίνεται αντιληπτό, δεν μπορούμε να παραθέσουμε όλες τις δυνατές περιπτώσεις.

10. Τα περιβάλλοντα ανάπτυξης εφαρμογών πραγματικής κατάστασης δεν έχουν ως στόχο τη συγγραφή μικρών προγραμμάτων που παραμένουν στη μνήμη. Τα παραμένοντα προγράμματα εκτελούνται στη συμβατική ή την ανώτερη μνήμη (upper memory).

Οταν εκτελείται ένα πρόγραμμα σε πραγματική κατάσταση, πρέπει να παγιδεύει τη διακοπή 2fh και να επαναφέρει τον επεξεργαστή στην πραγματική κατάσταση, προτού καλέσει τα παραμένοντα προγράμματα που έχουν εγκατασταθεί σε αυτήν τη διακοπή. Ακολούθως, προτού συνεχίσει την εκτέλεση της εφαρμογής, θα πρέπει να επανεισαγάγει τον επεξεργαστή σε προστατευμένη κατάσταση.

11. Ο καταχωρητής AL περιέχει τον αριθμό της μονάδας δίσκου (0 = A:, 1 = B: κ.ο.κ.), ο καταχωρητής CX το πλήθος των τομέων, ο καταχωρητής DX τον πρώτο τομέα και το ζεύγος καταχωρητών DS:BX δείχνει στην ενδιάμεση μνήμη όπου θα αποθηκευτούν τα δεδομένα από τη λειτουργία ανάγνωσης (ή βρίσκονται τα δεδομένα που θα γραφούν από τη λειτουργία εγγραφής).

12. Προφανώς οι δύο εφαρμογές χρησιμοποιούν διαφορετικούς τρόπους προσδιορισμού του ονόματος του προγράμματος, στο οποίο ανήκει η περιοχή μνήμης. Η λέξη στη διεύθυνση ES-1:0001h δείχνει την παράγραφο της διεργασίας στην οποία ανήκει το μπλοκ μνήμης και, όπως φαίνεται, το πρόγραμμα MEM προσπαθεί να χρησιμοποιήσει αυτή την πληροφορία (που έχει πλέον καταστραφεί) για να βρει το όνομα του προγράμματος. Η πρακτική που ακολουθείς, πάντως, είναι επικίνδυνη: θα ήταν προτιμότερο να χρησιμοποιήσεις τη διακοπή 27h ή τη λειτουργία 31h της διακοπής 21h προκειμένου να αφήσεις το πρόγραμμα στη μνήμη.

13. Η επικεφαλίδα ενός προγράμματος EXE που εκτελείται σε DOS έχει την ακόλουθη μορφή (όλα τα πεδία έχουν μέγεθος 2 bytes):

- Στη θέση 0 του αρχείου βρίσκονται τα bytes 77 και 90 (γράμματα MZ).
- Στη θέση 2 βρίσκεται το μήκος της τελευταίας σελίδας (που μπορεί να είναι μικρότερο από το μέγιστο μήκος σελίδας). Το πεδίο αυτό αγνοείται.
- Στη θέση 4 αποθηκεύεται το πλήθος σελίδων (512 bytes/σελίδα) που καταλαμβάνει το πρόγραμμα.
- Στη θέση 6 αποθηκεύεται ο αριθμός καταχωρίσεων στον πίνακα μετάθεσης (relocation table).
- Στη θέση 8 καταχωρίζεται το μέγεθος της επικεφαλίδας σε παραγράφους (16 bytes/παράγραφος).

- Στη θέση 10 φυλάσσεται η ελάχιστη επιπλέον μνήμη που απαιτεί το πρόγραμμα (πέραν της μνήμης που χρειάζεται για αποθήκευση του κώδικα και των δεδομένων που βρίσκονται στο αρχείο).

- Στη θέση 12 βρίσκεται το μέγιστο ποσό επιπλέον μνήμης που απαιτεί το πρόγραμμα.

- Στις θέσεις 14 και 16 βρίσκονται οι τιμές που πρέπει να λάβουν οι καταχωρητές SP και SS, αντίστοιχα, κατά την έναρξη εκτέλεσης του προγράμματος.

- Στη θέση 18 αποθηκεύεται ένα άθροισμα ελέγχου της επικεφαλίδας.

- Στις θέσεις 20 και 22 βρίσκονται οι τιμές που πρέπει να λάβουν οι καταχωρητές IP και CS, αντίστοιχα, κατά την έναρξη εκτέλεσης του προγράμματος.

- Στη θέση 24 του αρχείου βρίσκεται η μετατόπιση του πίνακα μετάθεσης (συνήθως έχει την τιμή 01ch).

- Στη θέση 26 ξεκινά ο πίνακας μετάθεσης του αρχείου, που περιλαμβάνει καταχωρίσεις των 4 bytes.

14. Το πρόθεμα τμήματος προγράμματος (program segment prefix-PSP) ενός αρχείου είναι μία δομή που περιέχει χρήσιμες πληροφορίες για την εκτέλεση του προγράμματος. Κατά την έναρξη της εκτέλεσης ενός προγράμματος το πρόθεμα τμήματός του βρίσκεται στη διεύθυνση ES:0000. Τα πιο χρήσιμα πεδία σε αυτήν τη δομή είναι τα εξής δύο:

- Πλήθος χαρακτήρων στη γραμμή εντολής (θέση 80h). Δεν συμπεριλαμβάνεται το όνομα του προγράμματος.

- Χαρακτήρες στη γραμμή εντολής (θέσεις 81h έως 0ffh). Δεν συμπεριλαμβάνεται το όνομα του προγράμματος.

15. Κατά την εκκίνησή του ο υπολογιστής διαβάζει τον τομέα εκκίνησης της δισκέτας ή του δίσκου στη μνήμη και εκτελεί το πρόγραμμα που περιέχεται σε αυτόν. Στα τρία πρώτα bytes του τομέα εκκίνησης πάντα αποθηκεύεται μία εντολή άλματος, που μεταφέρει σε κάποια διεύθυνση μετά τα δεδομένα περιγραφής του δίσκου (συνήθως μετά τη διεύθυνση 3ch). Εκεί βρίσκεται κώδικας ο οποίος φροντίζει:

- στις μεν δισκέτες/δίσκους που περιέχουν το MS-DOS να φορτωθεί το λειτουργικό σύστημα,

- στις δε δισκέτες/δίσκους που δεν περιέχουν το MS-DOS, να τυπωθεί το κατάλληλο μήνυμα (ότι δεν μπορεί να εκκινηθεί ο υπολογιστής από αυτόν το δίσκο/δισκέτα), να περιμένει ο υπολογιστής για πάτημα πλήκτρου και να κληθεί εκ νέου η διακοπή 19h, ώστε να ξαναδιαβαστεί ο τομέας 0 της -νέας- δισκέτας.

16. Η διακοπή 28h εκτελείται από το DOS προτού αυτό τεθεί σε αναμονή για πάτημα πλήκτρου. Αυτό είναι μία καλή ένδειξη ότι το DOS δεν έχει να κάνει κάτι ιδιαίτερα χρήσιμο τη δεδομένη χρονική στιγμή και έτσι προγράμματα που δουλεύουν στο παρασκήνιο (π.χ. ο ετεροχρονιστής εκτύπωσης-print spooler) μπορούν να "κλέψουν" λίγο από το χρόνο της κεντρικής μονάδας επεξεργασίας.

17. Οχι, μπορεί να βρίσκεται σε οποιαδήποτε διεύθυνση.

18. Μέσω της ίδιας λειτουργίας, αρκεί ο καταχωρητής AL να έχει την τιμή 3. Σε αυτή την κλήση, το ζεύγος καταχωρητών

HOW TO

ES:BX δείχνει σε δύο παραμέτρους, μεγέθους δύο bytes η καθεμία. Η πρώτη παράμετρος ορίζει το τμήμα στο οποίο θα ξεκινήσει το φόρτωμα, ενώ η δεύτερη παράμετρος είναι το τμήμα που θα χρησιμοποιηθεί στη διαδικασία μετάθεσης. Αν δεν πρόκειται για πρόγραμμα επικάλυψης (overlay), τότε οι δύο παράμετροι πρέπει να είναι ίδιες.

19. Στη λίστα που ακολουθεί φαίνεται η διαδικασία drag_pixel που κάνει αυτό που ζητάς. Επίσης, παρατίθεται κώδικας που δείχνει τον τρόπο χρήσης της.

```
; *** Αρχείο drawline.asm ***
code segment para public 'code'
; σταθερές για την επίδειξη της
  ρουτίνας
start_x equ 0
start_y equ 10
end_x equ 319
end_y equ 19
assume cs:code, ds:code,
  es:nothing

org 100h
_main proc far
; Ελεγχος για ύπαρξη VGA
mov ax, 1a00h
int 10h
cmp al, 1ah
je vga_ok
; Δεν υπάρχει VGA, τύπωμα
  μηνύματος
; και έξοδος
mov dx, offset no_VGA_msg
mov ah, 09h
int 21h
mov ax, 4c00h
int 21h

vga_ok:
; Υπάρχει VGA, είσοδος σε
  κατάσταση 19
mov ax, 0013h
int 10h

; Επίδειξη της ρουτίνας drag_pixel
; θέση του εικονοστοιχείου
  (start_x, start_y) στο χρώμα 14
mov al, 14
mov cx, start_x
mov dx, start_y
call set_pixel
; κλήση της υπορουτίνας
  drag_pixel
; για μετακίνηση στη θέση (end_x,
  end_y)
mov ax, start_x
mov bx, start_y
mov cx, end_x
mov dx, end_y
call drag_pixel
; τύπωμα μηνύματος και αναμονή
  για πάτημα πλήκτρου
mov dx, offset press_a_key_msg
mov ah, 9
int 21h
mov ah, 0
int 16h
; αποκατάσταση της κατάστασης
  οθόνης και έξοδος
mov ax, 3
int 10h

mov ax, 4c00h
int 21h
_main endp

; Η διαδικασία set_pixel θέτει το
; εικονοστοιχείο με
  συντεταγμένες
; (DX, CX) στο χρώμα που
  περιέχεται
; στον καταχωρητή AL. Για
  απλότητα
; χρησιμοποιείται κλήση του BIOS.
set_pixel proc near
push dx
push cx
push ax
mov ah, 0ch
int 10h
pop ax
pop cx
pop dx
ret
set_pixel endp
; Η διαδικασία get_pixel
  επιστρέφει
; στον καταχωρητή AX το χρώμα
  του εικονοστοιχείου με
  συντεταγμένες
; (DX, CX). Για απλότητα
  χρησιμοποιείται
; κλήση του BIOS.
get_pixel proc near
push dx
push cx
mov ah, 0dh
int 10h
mov ah, 0
pop cx
pop dx
ret
get_pixel endp

; Η διαδικασία drag_pixel
; μετακινεί το εικονοστοιχείο
; με συντεταγμένες (BX, AX) στη
; θέση (DX, CX).
drag_pixel proc near
; ανάγνωση του χρώματος του
  εικονοστοιχείου
; με συντεταγμένες (BX, AX) και
  αποθήκευση
; του στη μεταβλητή pix_color
push ax
push bx
push cx
push dx
mov cx, ax
mov dx, bx
call get_pixel
mov byte ptr cs:pix_color, al
pop dx
pop cx
pop bx
pop ax
mov word ptr cs:cur_x, ax
mov word ptr cs:cur_y, bx
sub cx, ax
sub dx, bx
; αποθήκευση στους καταχωρητές
; CX και DX της απόλυτης τιμής
; της διαφοράς CX - AX και
; DX - BX, αντίστοιχα. Επίσης
; υπολογίζεται αν η μετακίνηση
; στα διαγώνια βήματα θα είναι
; (1, 1), (1, -1), (-1, 1) ή (-1, -1)
mov bx, 1
test cx, 08000h
jz cx_positive
neg cx
neg bx
cx_positive:
mov word ptr cs:diag_x_step, bx
mov bx, 1
test dx, 08000h
jz dx_positive
neg dx
neg bx
dx_positive:
mov word ptr cs:diag_y_step, bx
; Υπολογισμός αν τα ευθεία
  βήματα θα είναι
; (1, 0), (-1, 0), (0, 1) ή (0, -1)
cmp dx, cx
jae x_is_larger
mov word ptr cs:straight_y_step,
  0
mov bx, word ptr cs:diag_x_step
mov word ptr cs:straight_x_step,
  bx
push cx
mov cx, dx
pop dx
jmp done_variables
x_is_larger:
mov word ptr
  cs:straight_x_step, 0

mov bx, word ptr cs:diag_y_step
mov word ptr cs:straight_y_step,
  bx
done_variables:
; Τώρα ο καταχωρητής DX έχει τη
  μεγαλύτερη
; διάσταση και ο CX τη μικρότερη.
mov bx, dx
mov ax, dx
shr dx, 1
draw_loop:
push ax
push bx
push cx
push dx
mov cx, word ptr cs:cur_x
mov dx, word ptr cs:cur_y
mov al, byte ptr cs:pix_color
call set_pixel
pop dx
pop cx
pop bx
pop ax
add dx, cx
```

```
cmp dx, ax
jb straight_step
; Διαγώνιο βήμα. Ο καταχωρητής
  DX μειώνεται
; κατά τη μεγαλύτερη διάσταση
sub dx, ax
push ax
mov ax, word ptr cs:diag_y_step
add word ptr cs:cur_y, ax
mov ax, word ptr cs:diag_x_step
add word ptr cs:cur_x, ax
pop ax
jmp done_moving
straight_step:
; οριζόντιο ή κάθετο βήμα. Ο
  καταχωρητής DX
δεν μεταβάλλεται
push ax
mov ax, word ptr
  cs:straight_x_step
add word ptr cs:cur_x, ax
mov ax, word ptr
  cs:straight_y_step
add word ptr cs:cur_y, ax
pop ax
done_moving:
dec bx
jne draw_loop
ret
drag_pixel endp

no_VGA_msg db 'Δεν υπάρχει
  εγκατεστημένη VGA$'
press_a_key_msg db 'Press any
  key...$'
cur_x dw ?
cur_y dw ?
pix_color db ?
diag_x_step dw ?
diag_y_step dw ?
straight_x_step dw ?
straight_y_step dw ?

code ends
end_main
```

20. Η ερώτησή σου μεταφέρθηκε στους καθ' ύλην αρμόδιους (στο τμήμα παιχνιδιών, δηλαδή). Θα βρεις την απάντηση στις σχετικές στήλες, είτε του παρόντος είτε κάποιου προσεχούς τεύχους.

SCROLLING

Αγαπητό HOW TO,
Δεν μου αρέσει να λέω πολλά (unlike you...), έτσι θέλω να δημοσιεύσεις έναν αλγόριθμο ομαλού και συνεχόμενου (χωρίς κενά) κύκλου, ο οποίος να λειτουργεί ανεξαρτήτως αναλύσεως και ακτίνας.
Κάπως φιλικά,
Πετριόλι Γαβρίλης

✔ Η λίστα που ακολουθεί (σε QBasic) δείχνει πώς μπορεί να κατασκευαστεί ένας κύκλος. Οσο μεγαλύτερη είναι η τιμή της σταθεράς NumPoints τόσο ακριβέστερος θα είναι ο σχεδιασμός του κύκλου (ειδικά για μεγάλες ακτίνες), αλλά η κατασκευή του θα απαιτεί περισσότερο χρόνο. Σε καμία περίπτωση, πάντως, δεν μπορεί η ακρίβεια του σχεδιασμού να ξεπεράσει την ανάλυση της οθόνης, η οποία πάντα εισάγει έναν τετραγωνισμό.

```
' *** Αρχείο CIRCLE.BAS ***
DECLARE SUB DrawCircle (X%,
  Y%, Radius%, DrawColor%)
' Κατάσταση γραφικών
SCREEN 13
' Κλήση της διαδικασίας
  εμφάνισης κύκλου
CALL DrawCircle(100, 100, 55, 5)
CALL DrawCircle(101, 101, 100, 2)
SUB DrawCircle (X%, Y%,
  Radius%, DrawColor%)
' Σταθερές για πλήθος σημείων
  που χρησιμοποιούνται
' στην κατασκευή του κύκλου,
  καθώς και για την
' τριγωνομετρική σταθερά π.
CONST NumPoints% = 360, PI =
  3.141592654#
' Μεταβλητές για το αρχικό
  σημείο
StartX% = X% + Radius%
StartY% = Y%
FOR I% = 1 TO NumPoints%
' υπολογισμός του επόμενου
  σημείου
EndX% = X% + Radius% *
  COS((I% / NumPoints%) * 2 *
  PI)
' στον υπολογισμό της
  κατακόρυφης διάστασης
  εισάγεται
' ένας πολλαπλασιασμός με 0.85
  που είναι η αναλογία
' όψης της κάρτας οθόνης. Με
  άλλα λόγια, τα εικονοστοιχεία
' δεν είναι ακριβώς τετράγωνα και
  ένας σωστός γεωμετρικά
' κύκλος φαίνεται σαν έλλειψη. Ο
  πολλαπλασιασμός αυτός
' διορθώνει το πρόβλημα.
EndY% = Y% + Radius% *
  SIN((I% / NumPoints%) * 2 *
  PI) * .85
' σύνδεση του τρέχοντος σημείου
  με το επόμενο
LINE (StartX%, StartY%)-
  (EndX%, EndY%),
  DrawColor%
' μετάβαση στο επόμενο σημείο
StartX% = EndX%
StartY% = EndY%
NEXT I%
END SUB
```

ΠΡΟ-ΠΟ ΣΕ QBASIC

Αγαπητό PC Master,
Δουλεύω σε QBASIC προσπαθώντας να φτιάξω ένα πρόγραμμα ΠΡΟ-ΠΟ. Αντιμετωπίζω όμως κάποιο πρόβλημα και μη μπορώντας να βρω λύση, απευθύνομαι σε σένα ξέροντας ότι θα με βοηθήσεις.
Σε κάποιο σημείο του προγράμματος γίνεται ο υπολογισμός της αξίας ενός συστήματος. Ολα λειτουργούν φυσιολογικά μέχρι τις 1091 στήλες. Οταν όμως ο αριθμός των στηλών γίνει 1092 ή μεγαλύτερος, τότε το πρόγραμμα σταματά, με μεταφέρει στην QBasic με τη λίστα του προγράμματος στη συγκεκριμένη σειρά και στην οθόνη εμφανίζεται το μήνυμα "Overflow". Η αξία του συστήματος στην οποία το πρόγραμμα σταματά είναι 32780. Τι θα μπορούσα να κάνω ώστε να ξεπεράσω το συγκεκριμένο πρόβλημα; Δηλαδή, να μην περιορίζεται η αξία ενός συστήματος σε 32780 και οι στήλες σε 1092.
Σε παρακαλώ, απάντησέ μου γρήγορα. Ευχαριστώ πολύ.
Με εκτίμηση,
Νίκος Παπαδάκος

✔ Το πρόβλημα βρίσκεται στο ότι οι ακέραιες μεταβλητές της QBasic έχουν εξ ορισμού μέγεθος 2 bytes και μπορούν, κατά συνέπεια, να αποθηκεύουν αριθμούς μεταξύ του -32768 και του +32767. Η γλώσσα παρέχει όμως τη δυνατότητα να χρησιμοποιηθούν ακέραιες μεταβλητές με μέγεθος 4 bytes, απλώς παραθέτοντας το χαρακτήρα και μετά το όνομά τους. Ετσι η μεταβλητή Cost& είναι αυτή που πρέπει να χρησιμοποιήσεις για την αποθήκευση της αξίας του συστήματός σου.

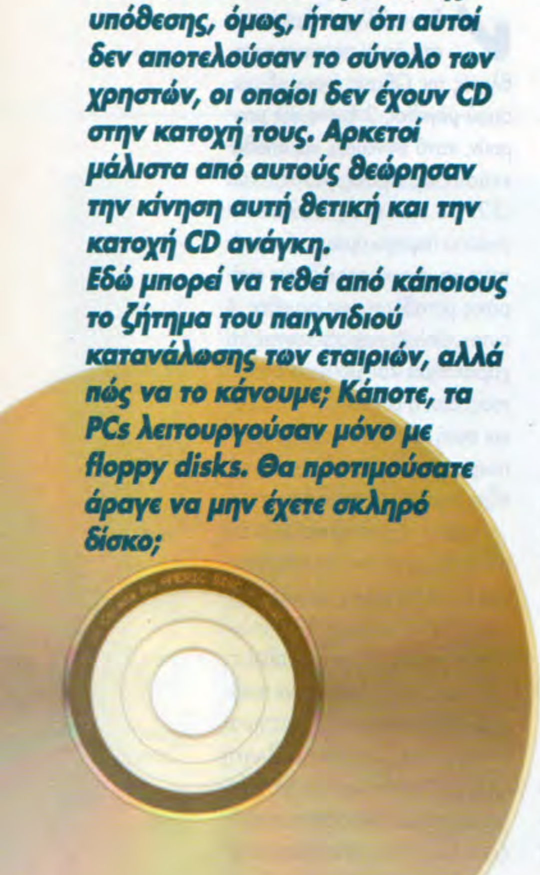
Προσοχή χρειάζεται στο ότι αν ο υπολογισμός του κόστους γίνεται με εντολή της μορφής

Cost& = Columns * 30

(υποθέτοντας ότι στη μεταβλητή Columns αποθηκεύεται ο αριθμός των στηλών του συστήματος), πρέπει και η μεταβλητή Columns να δηλώνεται ως ακέραιος 4 bytes, δηλαδή να ονομάζεται Columns&, ειδάλλως το μήνυμα λάθους θα επιμείνει. Οι αλλαγές στην ονομασία των μεταβλητών πρέπει να γίνουν σε κάθε εμφάνισή τους στο πρόγραμμα. ■

Επιμέλεια CD-ROM/Κείμενα: *Χάρης Σαράντης*

Τεύχος 70 αναγράφεται στο εξώφυλλο, Νο 3 το CD. 67 τεύχη χωρίς CD είχαν κυκλοφορήσει μέχρι τώρα και 3 με CD. Τι να κάνουμε. Οι εποχές αλλάζουν, η τεχνολογία δεν σταματά και οι απαιτήσεις αυξάνουν. Αν και δεν υπήρξαν σχεδόν καθόλου αρνητικά σχόλια για το CD μας, εμφανίστηκε και κάποια μερίδα αναγνωστών, οι οποίοι εξέφρασαν παράπονα για την αλλαγή αυτή - για τον ευνόητο λόγο της απουσίας CD-ROM drive. Το εκπληκτικό της υπόθεσης, όμως, ήταν ότι αυτοί δεν αποτελούσαν το σύνολο των χρηστών, οι οποίοι δεν έχουν CD στην κατοχή τους. Αρκετοί μάλιστα από αυτούς θεώρησαν την κίνηση αυτή θετική και την κατοχή CD ανάγκη.
Εδώ μπορεί να τεθεί από κάποιους το ζήτημα του παιχνιδιού κατανάλωσης των εταιριών, αλλά πώς να το κάνουμε; Κάποτε, τα PCs λειτουργούσαν μόνο με floppy disks. Θα προτιμούσατε άραγε να μην έχετε σκληρό δίσκο;



WINDOWS 3.1 - SORRY, UPGRADED!

Οι ανάγκες της εποχής λέγονται σήμερα και Windows 95. Αφού οι περισσότεροι από εσάς τα έχετε ήδη εγκαταστημένα στον υπολογιστή σας και τρέχετε το CD από εκεί, έπρεπε να προσαρμοστούμε στις απαιτήσεις τους. Ετσι, λοιπόν, τα Windows προγράμματα τρέχουν από το interface απευθείας μέσα από τα 95 και δεν τα καλούν όταν βρίσκεστε σε DOS. Αν χρησιμοποιείτε τα 3.1, κάντε μία αντιγραφή και μετά file/run (ή μόνο το δεύτερο, απευθείας από το CD).

ΚΛΗΣΗ ΚΑΙ ΕΚΤΕΛΕΣΗ

Κατά την κατασκευή του interface του CD, μεγαλύτερο βάρος δόθηκε στην ευχρηστία και την απλότητα. Το CD του PC Master χαρακτηρίζεται λοιπόν από την απουσία απαίτησης εγκατάστασης. Το μόνο που χρειάζεται να κάνει ο χρήστης είναι να μεταφερθεί στο root του CD-ROM του και να καλέσει το αρχείο pcm.bat.

Αυτή θα είναι μία από τις λίγες φορές που θα απαιτηθεί το πληκτρολόγιο (εάν η κλήση γίνει από DOS), καθώς τα περισσότερα προγράμματα, ακόμα και αυτά που απαιτούν εγκατάσταση, καλούνται από το interface αυτόματα μετά την εγκατάστασή τους - click & play στην πράξη!

Μετά την εμφάνιση στην οθόνη ενός εισαγωγικού animation, το πρόγραμμα φορτώνεται και περιμένει τις διαταγές σας.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ο χειρισμός είναι άλλο ένα θέμα, για το οποίο ο άπειρος χρήστης δεν πρέπει να ανησυχεί. Στην εισαγωγική εικόνα του προγράμματος (και αφού διαβάσετε τα περιεχόμενά της), μεταφερθείτε απλώς με το mouse πάνω στο κόκκινο κουμπί, στο κάτω δεξιό τμήμα της οθόνης, όπου και θα κάνετε κλικ. Μετά από αυτή την ενέργεια, πρέπει να βλέπετε μπροστά σας το κεντρικό μενού του προγράμματος. Από εδώ, μπορείτε να επιλέξετε σε ποια επιμέρους κατηγορία προγραμμάτων θέλετε να μεταφερθείτε, κάνοντας ένα απλό κλικ στο σημείο όπου αυτή αναγράφεται.

Ας θεωρήσουμε ότι επιλέξατε την κατηγορία Shareware Games. Βλέπετε, λοιπόν, μπροστά σας μία χρυσαφένια οθόνη με το όνομα της κατηγορίας που επιλέχθηκε. Κάτω από αυτό εμφανίζεται μια σειρά από τριάδες buttons. Η κάθε τριάδα αφορά στο πρόγραμμα που αναγράφεται στο πρώτο και μεγαλύτερο από αυτά. Με κλικ, λοιπόν, πάνω στο button, στο οποίο αναγράφεται το όνομα του προγράμματος που έχετε επιλέξει, αυτό εκτελείται απευθείας από το CD ή εγκαθίσταται στο σκληρό σας δίσκο και μετά εκτελείται.

Στο σημείο αυτό πρέπει να τονιστεί η προσπάθεια που έχει γίνει, ώστε να μη χρειάζεται να εγκαταλείψει ο χρήστης το περιβάλλον προς αναζήτηση του αρχείου που πρέπει να τρέξει, προκειμένου να εκτελεστεί το πρόγραμμα μετά την εγκατάσταση. Αντιθέτως, το interface, αφού έχει εγκαταστήσει το πρόγραμμα, θα τρέξει το setup του και, αμέσως μετά, θα καλέσει το αρχείο που απαιτείται για την εκτέλεση.

Οι επιπλέον δυνατότητες που υπάρχουν και αφορούν σε κάποιο πρόγραμμα είναι η παρουσίαση των οδηγιών αυτού στην οθόνη και η αντιγραφή του στο σκληρό δίσκο. Με κλικ στο instructions, το οποίο βρίσκεται κάτω και αριστερά από το button με το όνομα του προγράμματος, εμφανίζεται στην οθόνη σας το αρχείο που συνοδεύει το πρόγραμμα και περιέχει οδηγίες εκτέλεσής του ή περιγραφή αυτού. Με κλικ στο button "copy", το οποίο βρίσκεται αριστερά του "instructions", σας ζητείται να ορίσετε το δίσκο και το directory, όπου επιθυμείτε να αντιγράψετε τα αρχεία του προγράμματος. Για να επιστρέψετε στην προηγούμενη οθόνη χωρίς να αντιγράψετε το πρόγραμμα, απλώς πατήστε το πλήκτρο "Escape".

Στην οθόνη που εξετάζουμε, αυτή των shareware games, αλλά και σε κάθε επιμέρους περιοχή του interface, μπορείτε να παρατηρήσετε ακόμα δύο buttons. Πρόκειται για το "exit" που βρίσκεται κάτω αριστερά και το λογότυπο του PC Master (κάτω δεξιά). Πατώντας σε αυτό, επιστρέφετε στο κεντρικό μενού του interface, ενώ με κλικ στο exit εγκαταλείπετε το πρόγραμμα, μετά από κάποια επιβεβαίωση. Το τελευταίο μπορεί να επιτευχθεί άμεσα με το πλήκτρο "Escape".

Η παραπάνω κατάταξη των buttons και ο τρόπος χειρισμού ισχύουν για όλες τις περιοχές του interface, όμως με τις ακόλουθες διαφοροποιήσεις. Στα demos, λόγω του μεγέθους που θα καταλάμβαναν στο σκληρό σας δίσκο, έχει κριθεί σκόπιμη η απουσία button αντιγραφής, ενώ στα patches δεν υπάρχει δυνατότητα εκτέλεσης, εφόσον δεν είναι εκτελέσιμα προγράμματα. Τέλος, όσον αφορά στα solutions,

μια και πρόκειται για κείμενα, με πάτημα στο button στο οποίο αναγράφεται το όνομα της λύσης, αυτή εμφανίζεται στην οθόνη.



FOR COMMAND LINE LOVERS

Αν και το interface είναι γραμμένο για εκτέλεση σε DOS και δημιουργημένο με τέτοιον τρόπο, ώστε να μην προκαλεί προβλήματα στην εκτέλεση των προγραμμάτων, ενδέχεται να υπάρξουν μεταξύ των χρηστών κάποιοι λάτρες του απόλυτου ελέγχου πάνω στο μηχάνημά τους. Για τη διευκόλυνση ακόμα και αυτών, έχει ληφθεί ιδιαίτερη μέριμνα κατά τη δημιουργία του tree του CD, ώστε η προσπέλαση στα περιεχόμενά του να καταστεί όσο το δυνατόν απλούστερη. Ετσι, με ένα απλό "dir" στο CD, θα διαπιστώσετε ότι αυτό είναι κατά το μέγιστο "μαζεμένο". Στο root, δεν υπάρχουν αρχεία που μπορεί να μπλέξουν το χρήστη, ενώ τα μόνα directories προγραμμάτων που θα δείτε, είναι αυτά που επιβαλλόταν από τον κατασκευαστή να βρίσκονται εκεί.



Στο root του CD υπάρχει και το treeinfo.ncd και, συνεπώς, μπορείτε άφοβα να χρησιμοποιήσετε το Alt+F10 του Norton Commander ή το NCD, προκειμένου να μεταφερθείτε σε κάποιο directory.

Εξάλλου, για την εκτέλεση των demos υπάρχει και το αρχείο batch.bat, το οποίο σας μεταφέρει σε ένα directory και αφού γράψετε το όνομα του προγράμματος της επιθυμίας σας, αυτό καλείται χωρίς τη μεσολάβηση του interface.

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΛΥΣΕΙΣ

Αν και έχει γίνει κάθε δυνατή προσπάθεια για τη δημιουργία ενός error-free interface και - γενικότερα - CD, ενδέχεται μεταξύ των χιλιάδων χρηστών να υπάρξουν κάποια προβλήματα. Τα πιθανότερα από αυτά αφορούν όχι τόσο στο hardware όσο στο software και στις ρυθμίσεις που υπάρχουν σε έναν υπολογιστή.

HARDWARE

Το μόνο που χρειάζεται είναι ένα PC με 4 MB (αν και κάποια demos θα απαιτήσουν 8 για την εκτέλεσή τους), CD-ROM drive, Super VGA κάρτα οθόνης και mouse, δηλαδή η ελάχιστη δυνατή σύνθεση ενός multimedia PC. Βέβαια, καλό θα ήταν να υπήρχε και κάρτα ήχου (κατά προτίμηση SoundBlaster ή συμβατή)...

SOFTWARE

Εδώ, οι ιδιαιτερότητες αφορούν όχι τόσο στο interface όσο στα προγράμματα που περιέχει το CD και, κατά κύριο λόγο, στα demos. Πάντως, το interface θα τρέξει χωρίς προβλήματα, εφόσον υπάρχει mouse και ο driver του είναι φορτωμένος στο σύστημά σας (κάποιο πρόγραμμα που συνήθως ακούει στο όνομα mouse.com ή mouse.exe και το οποίο μπορείτε να φορτώσετε γράφοντας "mouse" στο command line). Αν αυτό δεν συμβεί, ίσως να οφείλεται στις δυνατότητες της κάρτας οθόνης σας. Σε τέτοια περίπτωση, δοκιμάστε να φορτώσετε κάποιον vesa driver στο σύστημά σας και καλέστε το pcm.bat ξανά. Σε ό,τι αφορά τους χρήστες των Windows, προτείνεται η έξοδος από αυτά, αφού τα περισσότερα προγράμματα του CD είναι γραμμένα για περιβάλλον DOS και ενδέχεται να μη λειτουργήσουν σωστά κάτω από το παραθυρικό περιβάλλον. Πάντως, αν έχετε τα Windows 95 εγκατεστημένα στον υπολογιστή σας και αρκετή μνήμη (16 MB), μάλλον δεν θα αντιμετωπίσετε ιδιαίτερα προβλήματα.

ΤΩΡΑ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΚΑΙ ΕΣΕΙΣ...

...να δείτε τα προγράμματα που έχετε δημιουργήσει, μέσα στο CD-ROM του PC Master. Εάν έχετε φτιάξει κάποιο πρόγραμμα (παιχνίδι ή utility), μπορείτε να μας το στείλετε. Οπως φαντάζεστε, δεν υπάρχει πλέον περιορισμός στο μέγεθος, λόγω της μεγάλης χωρητικότητας που παρέχει το οπτικό μέσο.

Κάθε μήνα θα υπάρχει στο CD-ROM του PC Master ένα subdirectory αφιερωμένο στα προγράμματα των αναγνωστών. Το πρόγραμμά σας μπορείτε να μας το στείλετε σε δισκέτα(-ες), CD-ROM ή ακόμα και Zip Drive και καλό θα είναι, όταν αυτό είναι εφικτό, να περιέχει και τα sources του.

Μεταξύ των προγραμμάτων σας θα πρέπει να υπάρχει και ένα αρχείο που να επεξηγεί τη χρήση τους και στο οποίο να αναφέρεται και το όνομά σας.

Προς αποφυγή ανεπιθύμητων "μπερδεμάτων", καλό θα είναι στο φάκελο που θα μας στείλετε να περιέχεται μόνο το υλικό που αφορά στο CD-ROM του PC Master και όχι σε άλλες στήλες του περιοδικού. Για κάθε πρόγραμμα που θα συμπεριλαμβάνεται στο CD-ROM, ο δημιουργός του θα λαμβάνει αμοιβή 5.000 δρχ.

Το PC Master διατηρεί το δικαίωμα να παρουσιάσει το πρόγραμμά σας ως θέμα, εάν αυτό κριθεί αξιόλογο. Οσον αφορά στη γλώσσα, δεν υπάρχει απολύτως κανένας περιορισμός. DOS ή Windows, Pascal ή Visual Basic ή οποιαδήποτε άλλη αποτελεί την αγαπημένη σας γλώσσα προγραμματισμού είναι ευπρόσδεκτες, αρκεί το προϊόν της να μην απαιτεί κάποια αρχεία πέρα από αυτά που θα περιλαμβάνονται στη δισκέτα που θα μας στείλετε.

PC Master standing by...

GAMES DEMOS

Είναι η πρώτη και η μεγαλύτερη κατηγορία (από άποψη χωρητικότητας, βέβαια) του παρόντος CD. Εδώ θα βρείτε τα καλύτερα demos παιχνιδιών, τα οποία έχουν κυκλοφορήσει τον τελευταίο καιρό ή πρόκειται να τεθούν σύντομα σε κυκλοφορία.

IN THE 1ST DEGREE: Το πασίγνωστο game της Broderbund. Can you prove murder one?

ASCENDANCY: Ενα αρκετά εγκεφαλικό παιχνίδι, με καλοσχεδιασμένα όμως γραφικά.

CREATION: Το θαύμα της δημιουργίας - ο νέος τίτλος της Bullfrog.

CRUSADER - NO REMORSE: Θέλετε να γίνετε σταυροφόρος μίας μελλοντικής εποχής;

DAGGER FALL: Demo του role playing Dagger Fall.

INDY CAR RACING II: Επιτέλους, κυκλοφόρησε το sequel του γνωστού παιχνιδιού.

THE LION KING: Και ένα demo από τα παλιά, επειδή μας το ζητήσατε.

MISSION CRITICAL: Επικίνδυνες αποστολές σε Windows.

NAVY STRIKE: Αυξημένες απαιτήσεις σε conventional μνήμη - ακολουθήστε τις οδηγίες των προηγούμενων σελίδων.

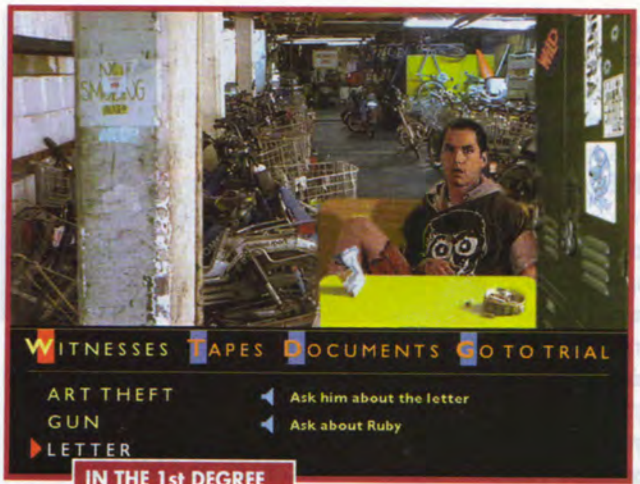
SCREAMER: Και ακόμα ένα racing game. Γρήγορο ναι, υψηλής ανάλυσης όχι. Πόσος ακόμα καιρός θα περάσει, ωσότου τα PCs υπερβούν τις κονσόλες;

SHANNARA: Rolling demo του παιχνιδιού της Legend.

SIMON THE SORCERER 2: Η συνέχεια... Οσοι αναρωτιούνται σε ποιο πρόγραμμα αναφερόμαστε, μάλλον ανήκουν στους νέους χρήστες.

TEKWAR: Hi-res, Doom-like, full-screen-video, bang-bang-die.

TILT: Επιτέλους, ένα φλίπερ με αξιώσεις (τον τελευταίο καιρό κυκλοφόρησαν και άλλοι αξιόλογοι τίτλοι με αυτό το θέμα, αλλά ας μας επιτραπεί η προτίμηση).



IN THE 1st DEGREE

WARCRAFT 2: AVI video του special review αυτού του μήνα. Sorry, αλλά ακόμα δεν έχει κυκλοφορήσει demo.


CRUSADER

WITCHAVEN: Role playing Doom clone. Αν το μηχάνημά σας το υποστηρίζει, προτιμήστε hi-resolution display.

SHAREWARE GAMES

Πρόκειται για μία κατηγορία παιχνιδιών, η οποία συχνά έχει να παρουσιάσει τεράστιες εκπλήξεις.

Είναι μεν μικρότερα σε μέγεθος από τα εμπορικά παιχνίδια, αλλά μερικές φορές κρίνονται εφάμιλλα σε εθισμό με αυτά. Εδώ θα βρείτε και μερικά ακόμα (παλαιότερα) demos εμπορικών παιχνιδιών.

COMMAND & CONQUER EDITOR: Κατασκευάστε τα δικά σας levels.

BARS: Action puzzle game.

DESERT RAID: Ενα παιχνίδι που θα σας θυμίσει το παλιό scrable - όχι αυτό με τις λέξεις, το άλλο με το διαστημοπλοιάκι.

BACK TO THE FOREST: Επιστροφή στο δάσος. Ενα ενδιαφέρον platform για να περάσετε την ώρα σας.

GCS ACTION GAME: Παιχνίδι που θυμίζει Doom. Φτιάχτηκε για να διαφημίσει το πρόγραμμα κατασκευής του.

STAR HAMMER: Και ένα καθαρά shoot'em up game.

HUGO 3: Adventure, που θα σας γυρίσει αρκετά χρόνια πίσω. Τα Hugo αποτελούσαν συνηθισμένα θέματα για download στις BBSs κατά το παρελθόν.

MEGATRON: Θυμάστε το MechWarrior; Αν ναι, μην τρέξετε το Megatron.

PATRIOT COMMAND: Αν και υστερεί στον τομέα του ήχου, αποτελεί μία από τις καλύτερες μεταφορές του Missile Command στα PCs.

PICKLE WARS: Platform/adventure game. Αρκετά καλό.

RAPID RESPONSE: Παιχνίδι στρατηγικής της MVP software.

DR. RUDY: Διασκευή του Tetris. Εξολοθρεύστε τα μικρόβια.

SANGO FIGHTERS: Mortal Kombat δεν είναι, καλό όμως είναι. Απαιτεί ωστόσο πολλή μνήμη. Αν δεν τρέχει, ακολουθήστε τις οδηγίες που εμφανίζονται κατά την εγκατάσταση από το interface.

SPITBALL: Ενα παιχνίδι από την Bored College Students Productions. Δείτε τι κάνουν οι σπουδαστές όταν βαριούνται.

SPACE STATION INVASION: Ενα action/adventure game, το οποίο εκτυλίσσεται σε ένα διαστημικό σταθμό, στα βάθη του διαστήματος.

WILD WEST: Επιστροφή στην Αγρια Δύση. Αστεία γραφικά και δόσεις χιούμορ σε αυτό το μάλλον action game.



WITCHAVEN

UTILITIES

Αυτή η κατηγορία προγραμμάτων στην ουσία δεν αφήνει κανέναν χρήστη αδιάφορο.

BOOL TEXT SEARCHER: Text Finder για Windows.

ACECOMM V1.4: Πρόγραμμα επικοινωνίας για Windows.

STUDENT ORGANIZER: Καιρός δεν είναι να οργανωθείτε λίγο, ε;

SOFTWARE CATALOG: Δημιουργήστε καταλόγους με τα προγράμματά σας.

ARCHIVERS: Συμπιεστικό πρόγραμμα για Windows.

CUNIT: Πρόγραμμα μετατροπής μονάδων από ένα σύστημα σε άλλο.

CYBER SKY: Και ένα πρόγραμμα εξομοίωσης πλανηταρίου στη μικρή σας οθόνη.

EVENT REMINDER: Ειδικά αφιερωμένο σε όσους τείνουν να ξεχνάνε τα ραντεβού τους.

GO: Αυτοματοποιήστε τα Windows (πόσο ακόμα;).

THE GREATEST PAPER AIRPLANES: Αλήθεια, νομίζατε ότι η κατασκευή χάρτινων αεροπλάνων είναι ντεμοντέ;

GUITAR TEACHER: Πρόγραμμα που φιλοδοξεί να σας μάθει κιθάρα.

HOGS V1.5: Βρείτε τα hogs της μνήμης των Windows σας.

HOMEWORK PRO: Ενα πλήρες γραφείο στο PC σας.

ICON MASTER V2.1: Ο,τι θα θέλατε να κάνετε σε ένα icon.

INFO SPY V2.42: Πληροφορίες για το σύστημά σας (για Windows).

NORBERT COMMANDER: Norton Commander σε Windows; Οχι, Norbert Commander σε Windows.

PATCHES

Αυτή η κατηγορία προγραμμάτων ενδέχεται να βρει ιδιαίτερα εύφορο έδαφος στους σκληρούς δίσκους αρκετών gamers. Με τα προγράμματα που θα βρείτε εδώ, μπορείτε να διορθώσετε τις κατασκευαστικές ατέλειες των παρακάτω προγραμμάτων:

COMMAND & CONQUER - LEVEL SELECTOR
COMMAND & CONQUER - MONEY CHEAT
COMMAND & CONQUER - UPDATE
CRUSADER - UPGRADE
11th HOUR - PLAYER
POLICE QUEST 4
QUEST FOR GLORY 4
STONEKEEP



SCREAMER

SOLUTIONS

Και μερικές λύσεις για τον adventurer που κρύβετε μέσα σας. Στο παρόν τεύχος θα βρείτε λύσεις για τα ακόλουθα προγράμματα:

THE DIG - ΕΛΛΗΝΙΚΑ
SIMON THE SORCERER II
FULL THROTTLE
LITTLE BIG ADVENTURE
QUEST FOR GLORY I, II, III, IV

■

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Η εκτίναξη στα ύψη της ωφέλιμης χωρητικότητας που παρέχει το CD, σε σχέση με αυτήν που παρέχει μία δισκέτα (ακόμα και high density), μας έδωσε τη δυνατότητα να συμπεριλάβουμε πολύ περισσότερα του ενός προγράμματα αναγνωστών στην παρούσα έκδοση.

QUIZ V1.0 Βάνδουλας Ιωάννης: Συλλογή από ανέκδοτα.

FILELIST Βασίλης Κρητικός: Εναλλακτικό του dir του DOS.

GAMES HINT Γιώργος Κοτλίδας: Πολύ χρήσιμη συλλογή από hints & cracks για αρκετά παιχνίδια της αγοράς.

GAMES LIST Κώστας Σαπαρδάνης: Δημιουργήστε τους δικούς σας καταλόγους παιχνιδιών.

ABBIT & THE DOGS Γ. Μπιρμπίλης: Board game με ρουτίνες, τις οποίες πολλοί από εσάς θα έπρεπε να χρησιμοποιούν.

TELEPHONE BOOK Κώστας Σαπαρδάνης: Και ένα πρόγραμμα για να φτιάξετε το δικό σας ηλεκτρονικό τηλεφωνικό κατάλογο.

RECEIPT Πρόγραμμα έκδοσης αποδείξεων.

Ο δημιουργός του προγράμματος παρέλειψε να συμπληρώσει το όνομά του. Παρακαλούμε να συμπεριλαμβάνετε το όνομά σας στα συνοδευτικά κείμενα (readme.txt) των προγραμμάτων σας

ΚΟΥΠΟΝΙ
ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να εγγραφώ συνδρομητής στο περιοδικό PC MASTER για ένα χρόνο (11 τεύχη). Τιμή τεύχους: 1.500 δρχ.

❑ ΙΔΙΩΤΗΣ: 14.800 δρχ.
❑ ΦΟΙΤΗΤΗΣ: 13.200 δρχ. (Αρ. Δελτ. Φοιτ. Ταυτ.: __________)
❑ Ν.Π.Δ.Δ. ή ΕΤΑΙΡΙΑ ή ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ: 25.000 δρχ.
❑ Εστειλα την επιταγή Νο________ με το ποσό των ________ δρχ.
❑ Χρεώστε το ποσό των ____________ δρχ. στην κάρτα μου.
❑ VISA ❑ DINERS ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ
❑ EUROCARD ❑ MASTERCARD
(Αριθμός κάρτας ____________ Ημ/νία λήξεως __________)
Υπογραφή ______________________

ΕΚΠΤΩΣΗ 10%

ΟΝΟΜ/ΜΟ ______________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________________

Τ.Κ. __________ ΤΗΛΕΦΩΝΟ __________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ __________ ΗΛΙΚΙΑ ____

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ

Νο ______________________

ΚΑΝΤΕ ΠΙΟ... PC ΤΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ ΣΑΣ
Συμπληρώστε τώρα τα τεύχη που σας λείπουν!



ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ:
1, 2, 3, 4, 5, 26, 32, 37, 39, 43, 44, 49, 50, 51, 52, 53

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΕΡΙΟΧΗ .... Τ.Κ. ....
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....
ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....
❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο.................. ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το τεύχος
ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ 1.500 δρχ. ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/α τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ δρχ.....................

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ε1.	**COMPUTERS ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ** Σελίδες 230	2.800
Ε2.	**ΤΟ "ΧΡΥΣΟ" ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ** Σελίδες 242	2.100
Ε3.	**ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ Η/Υ** Σελίδες 146	1.800
Ε4.	**ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ PERSONAL COMPUTERS** Σελίδες 284	4.100
Ε5.	**ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ COMPUTER GRAPHICS** Σελίδες 256	4.600
Ε6.	**ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ** Σελίδες 206	3.400
Ε7.	**ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ WINDOWS;** Σελίδες 350	4.100
Ε8.	**MS-DOS 6.0 σε μία εβδομάδα** Σελίδες 214	3.100
Ε9.	**ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ COMPUTERS;** Σελίδες 376	4.100
Ε10.	**WINDOWS 3.1 σε μία εβδομάδα** Σελίδες 198	3.100
Ε11.	**ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΑΝΑΛΥΣΗΣ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ** Σελίδες 224	4.600
Ε12.	**EXCEL 5.0 σε μία εβδομάδα** Σελίδες 200	3.100
Ε13.	**CORELDRAW! 5 σε μία εβδομάδα** Σελίδες 288	3.500
Ε14.	**Η ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ UNIX** Σελίδες 128	2.500
Ε15.	**ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΣΑΣ CD-ROM DRIVE** Σελίδες 280, συνοδεύεται από CD-ROM	5.400
Ε16.	**3D STUDIO σε μία εβδομάδα** Σελίδες 328	3.500

ΓΛΩΣΣΕΣ / ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Π1.	**VISUAL BASIC** Σελίδες 422	5.100
Π2.	**CLIPPER 5.01** Σελίδες 192	2.800
Π3.	**BORLAND C++ 3.0 & 3.1** Σελίδες 592	5.600
Π4.	**TURBO PASCAL ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 302, συνοδεύεται από δισκέτα 3.5"	5.100
Π5.	**SQL** Σελίδες 240, συνοδεύεται από δισκέτα 720KB	4.600
Π6.	**ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΣΕ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ WINDOWS** Σελίδες 304	5.600
Π7.	**CA CLIPPER 5.2** Σελίδες 256	3.100
Π8.	**PC-ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡ/ΣΜΟΥ** Σελίδες 360, συνοδεύεται από δισκέτα 720KB	5.600
Π9.	**Η ΧΡΥΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ** Σελίδες 350	5.800
Π10.	**VISUAL BASIC 3** Σελίδες 424	5.800
Π11.	**COBOL-ANSI 85** Σελίδες 528	5.800

ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ...

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Γ1.	**VIDEOTEX** Σελίδες 182	2.600
Γ2.	**ON LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ** Σελίδες 232, Β' Εκδοση	3.100
Γ3.	**VIRTUAL REALITY** Σελίδες 200	2.900
Γ4.	**FRACTALS** Σελίδες 216, συνοδεύεται από δισκέτα 3.5" 720KB	3.800
Γ5.	**MULTIMEDIA** Β' Εκδοση Σελίδες 176	2.900
Γ6.	**ΔΙΚΤΥΑ** Σελίδες 180	2.900
Γ7.	**INTERNET** Σελίδες 240	3.100

ΓΙΑ... POWER USERS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
P1.	**WINDOWS 3.0 POWER TOOLS** Σελίδες 670, συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	6.800
P2.	**LOTUS 1-2-3 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 1.056	9.300
P3.	**WINDOWS 3.1 POWER TOOLS** Σελίδες 1.136, συνοδεύεται από δισκέτα 1.11MB	9.300
P4.	**EXCEL 5 ΛΥΣΕΙΣ** Σελίδες 656	7.400
P5.	**DOS 6 INSIDER** Σελίδες 600	7.400
P6.	**PC ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ** Σελίδες 864	8.300
P7.	**ΟΔΗΓΟΣ ΤΟΥ DOS** Σελίδες 784	8.300
P8.	**dBASE ΓΙΑ WINDOWS - ΛΥΣΕΙΣ** Σελίδες 416	5.800
P9.	**ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΤΕ ΤΟ PC ΣΑΣ!** Σελίδες 560	6.500

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ & ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Λ1.	**DOS 5** Σελίδες 394	4.100
Λ2.	**WINDOWS 3.1** Σελίδες 426	4.100
Λ3.	**UNIX** Σελίδες 826	7.400
Λ4.	**NOVELL NETWARE 2.2** Σελίδες 332	4.600
Λ5.	**AUTOCAD 12** Σελίδες 480	5.800
Λ6.	**ACCESS MICROSOFT** Σελίδες 304	4.600
Λ7.	**QUARK XPRESS 3.1 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 260	5.100
Λ8.	**MICROSOFT WORD 2 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 468	4.600
Λ9.	**AMI PRO 2.0** Σελίδες 594	5.200
Λ10.	**AMI PRO 3.0** Σελίδες 610	6.500
Λ11.	**CORELDRAW! 3.0** Σελίδες 278	5.100
Λ12.	**VENTURA** Σελίδες 300	4.100
Λ13.	**CORELDRAW! 4.0** Σελίδες 430	5.800
Λ14.	**QUATTRO PRO ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 344	4.600
Λ15.	**PAGEMAKER** Σελίδες 320	5.100
Λ16.	**PHOTOSHOP 2.5** Σελίδες 176	4.600
Λ17.	**DEFACTO** Σελίδες 575	7.300
Λ18.	**WORD 6.0** Σελίδες 454	4.600
Λ19.	**LOTUS 1-2-3 Rel. 4**	4.600
L20.	**MULTIMEDIA στη στιγμή** Σελίδες 408, συνοδεύεται από 2 δισκέτες 1.44MB	6.100
Λ21.	**ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΜΙΚΡΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ NETWARE** Σελίδες 392	5.100
Λ22.	**PHOTOSTYLER 2** Σελίδες 240, συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	5.100
Λ23.	**DOS 6.2 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ** Σελίδες 328	4.100
Λ24.	**EXCEL 5 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ** Σελίδες 392	4.100
Λ25.	**WORD 6 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 544	4.600
Λ26.	**DEFACTO 3** Σελίδες 640	8.200
Λ27.	**WORD 6 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ** Σελίδες 312	4.100
Λ28.	**CORELDRAW! 5** Σελίδες 600	5.800
Λ29.	**ACCESS 2 MICROSOFT** Σελίδες 352	4.600
Λ30.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΑ Εργαλεία επιβίωσης** Σελίδες 232	4.600
Λ31.	**PHOTOSHOP 3.0** Σελίδες 256	5.100
Λ32.	**BORLAND dBASE ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 232	4.800
Λ33.	**3D STUDIO 3 & 4** Σελίδες 792	9.300
Λ34.	**ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΑ WINDOWS 95** Σελίδες 248	4.800
Λ35.	**ΜΑΘΕΤΕ ΤΑ WINDOWS 95 σε μία εβδομάδα** Σελίδες 160	3.100

POCKET GUIDES

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
G1.	**DOS 5.0, Β' έκδοση** Σελίδες 182	2.800
G2.	**DR DOS 6.0** Σελίδες 208	2.800
G3.	**MS-DOS 6.0 & 6.2 Γ' έκδοση** Σελίδες 256	2.800
G4.	**WINDOWS 3.1, Γ' έκδοση** Σελίδες 330	2.800
G5.	**WORDPERFECT 5.1 Β' έκδοση** Σελίδες 314	2.800
G6.	**WORDPERFECT 5.1 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 284	2.800
G7.	**EXCEL 3.0** Σελίδες 164	2.800
G8.	**WINDOWS 3.0** Σελίδες 256	2.800
G9.	**WINDOWS NT** Σελίδες 464	2.800
G10.	**WORD 6.0** Σελίδες 280	2.800
G11.	**WORDPERFECT 6 ΓΙΑ DOS** Σελίδες 368	2.800
G12.	**MS-DOS 6, Δ' έκδοση** Σελίδες 250	2.800
G13.	**EXCEL 5** Σελίδες 328	2.800
G14.	**WORDPERFECT 6 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 352	2.800
G15.	**NORTON UTILITIES V. 6, 7, 8** Σελίδες 440	2.800
G16.	**OS/2 2.1** Σελίδες 368	2.800
G17.	**INTERNET** Σελίδες 400	2.800

ΕΠΙΛΕΞΤΕ ΣΗΜΕΡΑ, ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ ΚΑΙ

G18. 1-2-3 R.5 ΓΙΑ WINDOWS 2.800
Σελίδες 368

G19. WINDOWS 95 3.100
Σελίδες 360

HOME COMPUTING

H1. ADVENTURES Βιβλίο Δεύτερο 4.500
Σελίδες 266

H2. NINTENDO GAME BOY 2.000
Σελίδες 88

H3. ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ 3.600
Σελίδες 280

H4. ΠΡΟ-ΠΟ & ΛΟΤΤΟ 3.600
Σελίδες 263

H5. ADVENTURES Βιβλίο Τρίτο 5.100
Σελίδες 336

H6. Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT 3.600
Σελίδες 416

H7. VIRUS SCAN, 2.600
Σελίδες 80, συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB

H8. ΤΟ ΠΕΠΡΩΜΕΝΟ ΤΗΣ IBM 3.900
Σελίδες 416

INTERNET TOOLS

I1. WWW ΕΝΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ 2.500
Σελίδες 136

I2. HTML 2.500
Σελίδες 136

I3. GRAPHICAL CLIENTS 2.500
Σελίδες 136

I4. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ INTERNET 2.900
Σελίδες 120

I5. WWW BROWSERS 2.500
Σελίδες 150

I6. ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟ INTERNET 9.300
Σελίδες 672

I7. Η "ΔΙΑΛΕΚΤΟΣ" ΤΟΥ INTERNET 3.200
Σελίδες 168

I8. INTERNET ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ 4.100
Σελίδες 352

I9. ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ IRC 2.500
Σελίδες 120

I10. UNIX ΓΙΑ ΧΡΗΣΤΕΣ INTERNET 3.300
Σελίδες 152

I11. ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ FTP 2.500
Σελίδες 112

ΔΙΑΦΟΡΑ

Δ1. ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΜΥΣΤΙΚΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΑΡΑΦΥΣΙΚΩΝ ΕΜΠΕΙΡΙΩΝ 15.900
Σελίδες 928

Δ2. Η ΔΙΑΛΥΣΗ ΤΗΣ ΓΙΟΥΓΚΟΣΛΑΒΙΑΣ 3.500
Σελίδες 192

Δ3. SURFING ΣΤΟ INTERNET 4.100
Σελίδες 378

BUSINESS/MANAGEMENT

ΔΥΝΑΜΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΟΥ MANAGEMENT

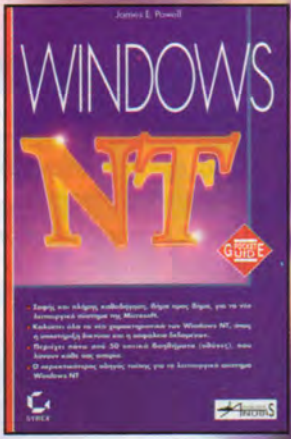
*(Σειρά **B**USINESS **I**NSTITUTE OF **M**ANAGEMENT)*

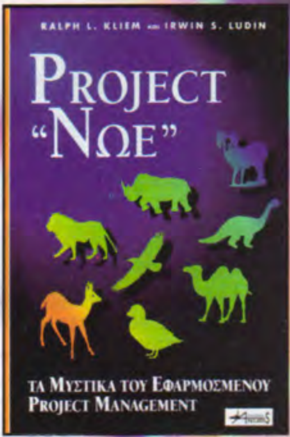
ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
B1.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING Σελίδες 80	2.200
B2.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ Σελίδες 100	2.200
B3.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ Σελίδες 100	2.200
B4.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT Σελίδες 112	2.200
B5.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ Σελίδες 104	2.200
B6.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ Σελίδες 112	2.200
B7.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΥΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ Σελίδες 104	2.200
B8.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ Σελίδες 104	2.200
B9.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ Σελίδες 104	2.200
B10.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ Σελίδες 104	2.200
B11.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS Σελίδες 112	2.200
B12.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ Σελίδες 96	2.200
B13.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ Σελίδες 100	2.200
B14.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ Σελίδες 104	2.200
B15.	ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ΓΙΑ ΜΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ Σελίδες 96	2.200
B16.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΥΣΚΕΨΕΙΣ Σελίδες 96	2.200
B17.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ Σελίδες 88	2.200
B18.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗ ΓΡΑΦΕΙΟΥ Σελίδες 100	2.200

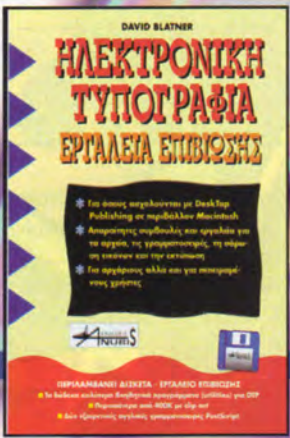
ΓΕΝΙΚΑ

M1.	ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ Σελίδες 320, Β' έκδοση	4.300
M2.	ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ Σελίδες 226	3.300
M3.	Ο ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΟΣ MANAGER Σελίδες 340, Γ' έκδοση	3.000
M4.	DIRECT MAIL Σελίδες 234	3.000
M5.	MANAGEMENT ΚΑΙ ΜΙΚΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ Σελίδες 210	2.700
M6.	MARKETING ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟ ΚΡΙΣΗΣ Σελίδες 248	3.600
M7.	ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΕΛΑΤΩΝ Σελίδες 208	3.600
M8.	ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΡΟΗΣ Σελίδες 104	2.500
M9.	ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΠΛΑΝΑ Σελίδες 112	2.000
M10.	ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΦΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΕΙΣΟΔΗΜΑΤΟΣ ΦΥΣΙΚΩΝ ΚΑΙ ΝΟΜΙΚΩΝ ΠΡΟΣΩΠΩΝ Σελίδες 408	8.000
M11.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ ΜΕ ΤΑ MEDIA Σελίδες 232	3.200
M12.	ΠΩΣ ΝΑ ΕΞΑΣΦΑΛΙΣΕΤΕ ΤΗΝ ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΤΗΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ ΣΑΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ Σελίδες 360	3.800
M13.	PROJECT "ΝΩΕ" Σελίδες 264	3.800
M14.	ΑΝΤΙΡΡΗΣΕΙΣ ΠΕΛΑΤΩΝ Σελίδες 136	2.200
M15.	ΒΑΣΙΚΑ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ Σελίδες 288	4.600
M16.	ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΙΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΣΑΣ Σελίδες 216	3.200
M17.	ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΠΑΡΩΔΙΑ Σελίδες 360	4.800
M18.	MANAGER ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ Σελίδες 152	2.500
M19.	ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΓΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΚΕΡΔΟΥΣ Σελίδες 200	3.600
M20.	ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕ ΜΙΑ ΣΥΣΚΕΨΗ ΜΕ ΕΠΙΤΥΧΙΑ Σελίδες 100	2.200







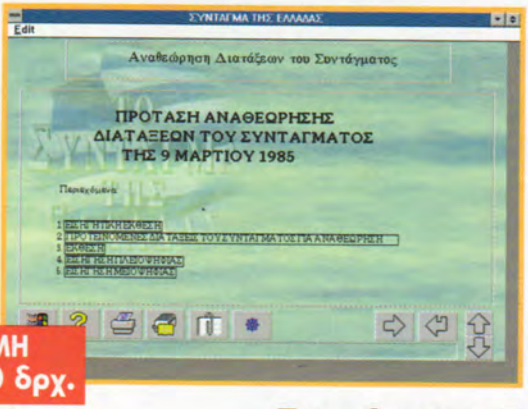


ΕΥΚΟΛΑ!

ΤΟ ΣΥΝΤΑΓΜΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ



ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΣΕ CD!





ΤΙΜΗ 8.000 δρχ.

Γνωρίστε το Σύνταγμα της Ελλάδας μέσα από μία μοναδική έκδοση με ιστορικά στοιχεία, σχόλια, πληροφορίες και διασυνδέσεις hypertext.

ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ:

- Αναλυτική multimedia παρουσίαση της συνταγματικής ιστορίας της χώρας από την απελευθέρωση έως σήμερα.
- Το πλήρες κείμενο, στην καθαρεύουσα και τη δημοτική.
- Βιβλιογραφία και ευέλικτο ευρετήριο άρθρων και νομικών όρων.
- Παιχνίδι γνώσεων με εικόνα, ήχο και video αναφορικά με την ιστορία του Συντάγματος της Ελλάδας.

Η εφαρμογή είναι εύχρηστη, λειτουργική και προσαρμοσμένη στις απαιτήσεις του σύγχρονου χρήστη, με πλήρη υποστήριξη όλων των ελληνικών γραμματοσειρών και των νέων χαρακτηριστικών των Windows 95 (Autoplay).

ΣΑΣ ΕΠΙΤΡΕΠΕΙ:

- Γρήγορη αναζήτηση λέξεων σε όλο το κείμενο του Συντάγματος.
- Εκτεταμένη χρήση hypertext, με επεξηγήσεις και παραπομπές.
- Επεξεργασία και εξαγωγή του συνταγματικού κειμένου σε άλλα έγγραφα και εκτύπωσή του (όλου ή μεμονωμένων άρθρων).

Διατίθεται και Disk version ΤΙΜΗ 5.000 δρχ.

ΑΝΑΠΤΥΞΗ EXODUS A.E.

SOFTWARE ANUBIS

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ ΑΘΗΝΑ: COMPUPRESS SUPPORT CENTER, Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, τηλ.: 3801761, fax: 9242219
ΘΕΣ/ΝΙΚΗ: Αριστοτέλους 7, 546 24, τηλ.: 284864, 287610, fax: 282663
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ ΚΥΠΡΟΥ: MTS, Λ. Ακροπόλεως 45, Ακρόπολη, Λευκωσία, τηλ.: 317471, fax: 317470

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Ταχυδρομήστε το στη διεύθυνση: ANUBIS SOFTWARE, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.
Παρακαλώ στείλτε μου το πρόγραμμα: ❑ ΤΟ ΣΥΝΤΑΓΜΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ -CD VERSION
❑ ΤΟ ΣΥΝΤΑΓΜΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ -DISK VERSION
ΟΝΟΜ/ΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ ....
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ...
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... Τ.Κ. ....
ΠΟΛΗ .... ΤΗΛ. ....
ΥΠΟΓΡΑΦΗ.................................. ΗΜ/ΝΙΑ..............................
Αν επιθυμείτε τιμολόγιο, συμπληρώστε επιπλέον:
ΕΠΩΝΥΜΙΑ ΕΤΑΙΡΙΑΣ ....
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ...
Α.Φ.Μ.. Δ.Ο.Υ. ....

Απέστειλα ταχ. επιταγή
No...............................(προς Compupress A.E., Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα)
❑ Δεν στέλνω χρήματα, αλλά θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις λάβω το πρόγραμμα.
❑ Χρεώστε την πιστωτική κάρτα μου:
VISA ❑ EUROCARD ❑ MASTERCARD ❑
ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ❑ DINERS ❑
Αριθμός κάρτας ....
Ημ/νία Λήξεως..
Υπογραφή ....
Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.